

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
225 - DÉCEMBRE 2009
SPLINTER CELL
CONVICTION
LA PREMIÈRE VERSION
JOUABLE PARLE APRÈS
24 HEURES DE TORTURE
DOSSIER
10 JEUX POUR 2010 !
Ces titres que vous ne devrez
rater sous aucun prétexte
RÉZO
OPERATION FLASHPOINT :
DRAGON RISING VS ARMA 2
Qui remporte la guerre
des simus militaires ?
TESTS
LEFT 4 DEAD 2
Plus beau, plus fun,
indispensable !
TORCHLIGHT
Diablo II a enfin
un vrai successeur
MATOS
PRATIQUE : Montez un PC
sans difficulté
T 02788 - 225 - F: 6,95 €
Yellow
MEDIA
Numéro 225 • Décembre 2009 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 11,25 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €

Sommaire

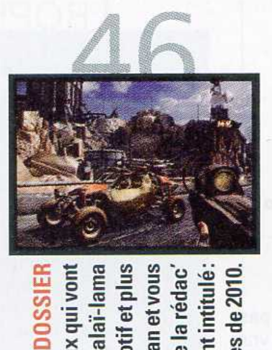
225 DÉCEMBRE 2009

8



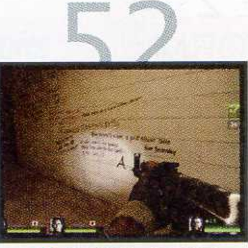
JEU DE LA COUV
Ce mois-ci, Death Pote est allé à la rencontre de Sam Fisher pour la sortie du prochain Splinter Cell Conviction. Comment s'est déroulé l'entretien de ces deux courtois et sympathiques gentlemen ? Réponse en page 8 !

46



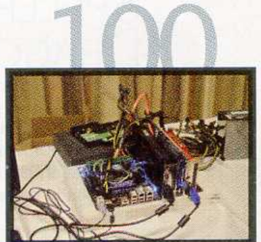
DOSSIER
Quand il pense aux superbes jeux qui vont débarquer en 2010, sa sainteté le dalaï-lama pleure de bonheur. Moins émotif et plus pragmatique, Yavin dresse le bilan et vous dévoile les attentes et espoirs de la rédac' dans un dossier judicieusement intitulé : les grosses sorties de 2010.

52



TESTS
Plus brave et dévoué qu'un teckel, Sundin s'est collé au test du très controversé Left 4 Dead 2. Valve mérite-t-il le boycott massif voté par les plus éminents fraggers de la planète ? Notre gourou du test vous répond en cinq pages !

100



MATOS
La dernière fois que vous avez tenté de monter vous-même votre PC, vous vous êtes retrouvé avec un canard en plastique à la place du processeur ? Plus de panique, C_Wiz clarifie pour vous cet art millénaire. Merci qui ?

COUVERTURE
© Ubisoft Montréal/Ubisoft

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY

JOYSTICK n° 225 - Décembre 2009
Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chef de rubrique Tests : Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique Rézo : Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Ont participé à ce numéro :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kevin « Deez » Bitterlin, Frédéric « Styx » Brunet, Damien « Savonfou » Coulomb, Nicolas « Elgarion » Delattre, Cyril « Cyd » Dupont, Julien « Gray » Faure, Viviane Fitas, Freedom Fries, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, David « Krakoukas » Vandenbeuque, Marie-Claude Rodriguez.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard



FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de fabrication : Chloé Girault (chloe.girault@yellowmedia.fr)



DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Stige. Siège social : San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.



sOmmaire #225

Sentez-vous le froid de l'hiver qui vous guette ? Vos petits doigts sont abîmés, vos lèvres sont gercées et vous avez des picotements dans les orteils ? Alors n'attendez plus, rentrez chez vous, et profitez sans plus attendre de ce que l'on vous a réservé : du RTS, du FPS, de la gestion, du MMO et de croustillantes vidéos. Joie.

Sundin

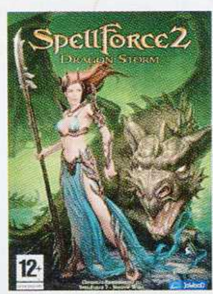
LE JEU COMPLET

SPELLFORCE 2 : DRAGON STORM

Genre : RTS
Développeur : EA Phenomic
Éditeur/Distributeur : Jowood
Site officiel : www.spellforce2.com
Config minimum : CPU 1.8 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 128 Mo

En résumé

Pas plus tard que l'autre jour, je me demandais si nous n'allions pas avoir pour bientôt un nouvel épisode de Spellforce (ce n'est pas vrai, mais faites comme si). Cela fait déjà deux ans et demi que le second opus est sorti (un an et demi pour ce stand alone), et la licence a toujours été bien reçue par la presse et les joueurs. Il faut dire que le concept, qui mélange jeu de rôle et stratégie en temps réel, marche très bien. Spellforce est donc un titre soigné et atypique, et à ce titre, vous vous devez au minima de regarder à quoi ça ressemble. Un mot sur Dragon Storm quand même, car c'est bien lui qui figure sur la jolie galette que vous venez d'enfourner dans votre lecteur. Cette extension reprend la mécanique de l'opus de base à l'exacte, et rajoute essentiellement du contenu : nouvelle campagne, nouvelles cartes, nouvelles unités... Y a de quoi faire, rassurez-vous.







DÉMO OUANE

TROPICO 3

Genre : Gestion
Développeur : Haemimont Multimedia
Éditeur/Distributeur : Kalypso Media
Config minimum : CPU 2.4 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Site Internet : www.tropico3.com

En résumé

Tropicoooooooo ! Quand c'est trop c'est Tropico, disait la pub. Et le slogan se prête bien au jeu de gestion des Bulgares de Haemimont, qui n'hésite absolument pas à en faire trop. Le pitch : vous incarnez un dirigeant suprême sur une île des Tropiques pendant la Guerre Froide, et devez gérer tous les aspects de votre bout de paradis. Bien entendu, tous les moyens sont bons, même les pires, pour vous faire respecter...





DÉMO TOU

WOLFENSTEIN

Genre : Wolfenstein
Genre : FPS
Développeur : Raven Software - Id Software
Éditeur/Distributeur : Activision
Config minimum : CPU 3.2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 512 Mo
Site Internet : www.wolfenstein.com

En résumé

La licence était mythique (Wolfenstein 3D est considéré comme le père du FPS). Elle a aujourd'hui pris du plomb dans l'aile. Si le shooter des studios Raven est somme toute très correct (classique et efficace, disions-nous), il en a quand même déçu plus d'un, en août dernier. D'ailleurs, c'est probablement parce qu'il s'est moyennement vendu (pour rester poli) que Activision se décide si tard à sortir une démo. Cela pourra toujours vous occuper quelques heures, restons positifs !







Les autres fichiers

JEU COMPLET – FREE TO PLAY
- Last Chaos

JEUX INDÉPENDANTS
- Adventures Apes and the Mayan
- Mystery
- Awakener
- Legie
- Miner 2049er Again!
- Telepath Psy Arena 2

VIDÉOS
- Aliens vs Predator
- Avatar
- World of Warcraft Anub'Arak
- World of Warcraft Forge of Souls
- World of Warcraft Pit of Saron

DRIVERS
- ATI Catalyst 9.10 Vista
- ATI Catalyst 9.10 XP
- Nvidia ForceWare 191.07 Vista
- Nvidia ForceWare 191.07 XP

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@yellowmedia.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Yellow Media n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Yellow Media ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Yellow Media ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@yellowmedia.fr Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est :

Joystick magazine,
Courrier des Lecteurs,
101-109 rue Jean-Jaurès,
92300 Levallois-Perret.
Nous, on préfère les mails, cela dit.

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE !
courrierjoystick@yellowmedia.fr

COURRIER

par Deathpote

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques et ne pouvons pas vous conseiller sur le matos ou les problèmes de compatibilité. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Barbare est là

Quelques petites questions :
1/ À quand le retour de Poke & Peek ?
2/ Si vous refaisiez de la pub pour Bisounours Party ? Le développement avance apparemment (passage vers le moteur de l'OB en cours) et il y a un nouveau site (www.bisounoursparty.com).
3/ Serious Sam en jeu complet ?
Sur ce, bon loutrage.
Conan3D

Salut à toi ô Cimmerien3D. 1/ Après plusieurs mois (années) de repos forcé, la rubrique Poke & Peek pourrait bien faire son grand retour avec la nouvelle formule que nous vous préparons. Hé oui, Joystick se refait une petite beauté à coup de relooking. Mais, pour éviter le fiasco de certaines nouvelles formules de la presse quotidienne, nous avons pris notre temps. 2/ Pour la pub du mod Bisounours, tu viens de la faire donc nous allons attendre qu'il soit encore un peu plus avancé avant d'en reparler. 3/ T'es pas sérieux… Serious Sam en jeu complet ? Malheureusement, cela ne devrait pas pouvoir se faire dans l'immédiat. Mais nous vous réservons quand même quelques belles surprises (enfin c'est ce qu'on veut croire).

On aime !!!!

Salut Joy ! Voilà, ça fait longtemps que je voulais vous écrire pour vous dire ce que je pense (ce n'est pas rien !). Houba39 du numéro de novembre m'a décidé à franchir le pas. J'ai 31 ans, mon premier Joystick, c'était celui de l'excellent « Syndicate ». Je ne joue presque plus aux jeux vidéo depuis pas mal de temps (je n'ai toujours pas fini « Frozen Throne »). J'ai tout de même acheté cette semaine « Starcraft » car j'y avais joué sur une version pirate, et j'en étais pas fier, alors j'ai fait mon mea culpa. En plus, je pense que pour Blizzard, financièrement, c'est peut-être un peu dur en ce moment. Tout travail mérite salaire ! J'aime, j'achète. Bon, tout ça pour dire que je ne joue pratiquement plus, pourtant je suis abonné. Pourquoi ? Parce que Joystick, c'est mon playboy à moi. Je fantasme sur des jeux auxquels je ne jouerai jamais, je bave sur des configs que je ne me payerai jamais, et en plus vous me faites marrer. Continuez, évoluez, faites ce que vous voulez, mais continuez à le faire bien et dans la bonne humeur ! Et puis pour ceux qui trouvent que le magazine est cher, ben faut s'abonner, ça coûte moins cher.

Alex

Ah, un lecteur comme nous l'aimons ! Honnête : il achète les jeux (qu'il aime) après les avoir piratés. Pas objectif : même nos erreurs ou nos errances les plus folles nous sont pardonnées par la simple raison que c'est nous qui les faisons… Vendu à la cause de son magazine il s'abonne et rit tous les mois des vannes pas drôles de Savon ou Yavin… Mais Alex, car à Joystick on n'est jamais content de rien, nous tenons à te dire que tu es un tantinet naïf. Blizzard va bien. À vrai dire, je pense que n'importe quel membre de la rédaction adorerait avoir des actions chez cet éditeur qui engrange, tous les mois, plusieurs millions de dollars juste avec WOW. D'autant que l'arrivée, plus ou moins, prochaine, de StarCraft II et Diablo III ne devrait faire qu'augmenter ses finances et le cours de son action. Bref, Blizzard roule sur l'or, dort sur un matelas de dollars et ses boss se lavent dans des baignoires en platine… NLDR : Non, ce n'est Death Pote ou un autre membre de la rédaction qui a écrit cette lettre… mais ça aurait pu !

Rase-mottes

Je ne me cachais point dans une obscure taverne ! J'étais parti faire un tour sur Ego Draconis (bon jeu, d'ailleurs). Par contre, je voulais m'insurger au sujet de Risen ! Je voulais me l'acheter, heureusement que j'ai mis la main sur une démo ! En effet, comme je le dis toujours, « tester et approuver, ou jouer et remballer », comprenez par là qu'il faut toujours tester un jeu avant de s'y adonner. Ayant testé Risen de mes propres mains, j'ai constaté un, disons, manque de grâce dans les animations (beurk quoi !), les personnages sont assez, hum… (désolé), moches… Si on doit jouer des heures durant avec un perso moche, c'est dommage (les décors sont cependant merveilleux). Donc Risen, désolé mais tu m'as déçu ! Adieu, je ne te parle plus !

Le nain, pas content

P.S. : Pour visiter la rédac de Joystick, j'ai vu que la tentative de « Jubalburner94 » avait échoué… par contre, si à la place d'une marmotte on vous offre une bourse bien garnie (d'or, diamant, etc.), ça marcherait ?

Le problème avec vous, les nains, c'est que vous êtes tellement ras le plancher que vous n'arrivez pas à voir les choses dans leur globalité ; du coup, après avoir joué quelques minutes à la démo d'un RPG extrêmement complexe, vous ne vous arrêtez qu'à l'aspect graphique d'un personnage vu de dos. C'est d'autant plus dommage que vous auriez pu vivre une aventure tellement immense que, du coup, vous en seriez devenu un homme complet. Mais après tout, comment regretter ce manque de discernement à une espèce qui juge le sex-appeal de leurs femmes à la taille de leur barbe… Dommage que vous n'ayez pas aimé ce jeu (même si votre reproche sur le design des personnages est justifié) car nous, nous avons vécu une superbe aventure…

P.S. : Ce que nous aimons chez les nains c'est qu'en effet, ils parlent un langage compréhensible par tous, y compris les membres de Joystick…

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. : SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris CEDEX 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr

- CD, DVD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@yellowmedia.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@yellowmedia.fr

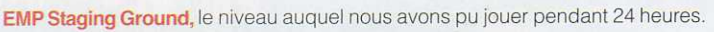
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

SPLINTER CELL : CONVICTION SPLINTER CELL



ontreuil ! Ville de tous les excès, où des familles entassées dans un misérable studio vétuste cohabitent avec des bobos qui profitent des 400 mètres carrés de leur loft nouvellement acheté. Montreuil, municipalité communiste, siège de la CGT et du plus gros éditeur français de jeu vidéo : Ubisoft ! Pour moi, habitué à me déplacer en voiture avec chauffeur, à voyager en première classe pour aller visiter des studios de développement à l'autre bout du monde et à manger dans des restaurants où le moindre quignon de pain est le fruit d'un art ancestral (et coûteux), me rendre dans le 9-3 fut l'une des expériences les plus dépaysantes, pour ne pas dire éprouvantes, de ma pourtant longue carrière. Mais pour contenter les lecteurs chéris de Joystick, et par là même essayer le jeu que j'attends le plus dans les mois à venir, je suis prêt à toutes les folies, à prendre tous les risques, quitte à ne plus jamais être le même !

Quant on parle d'exotisme, on s'imagine toujours des destinations lointaines, des pays tropicaux où les filles sont aussi belles que court-vêtues et où les touristes passent leurs journées à boire des cocktails au bord d'une piscine. Pourtant, en ce mois de novembre 2009, l'exotisme, ce fut un voyage à quelques minutes de Paris !



EMP Staging Ground, le niveau auquel nous avons pu jouer pendant 24 heures.

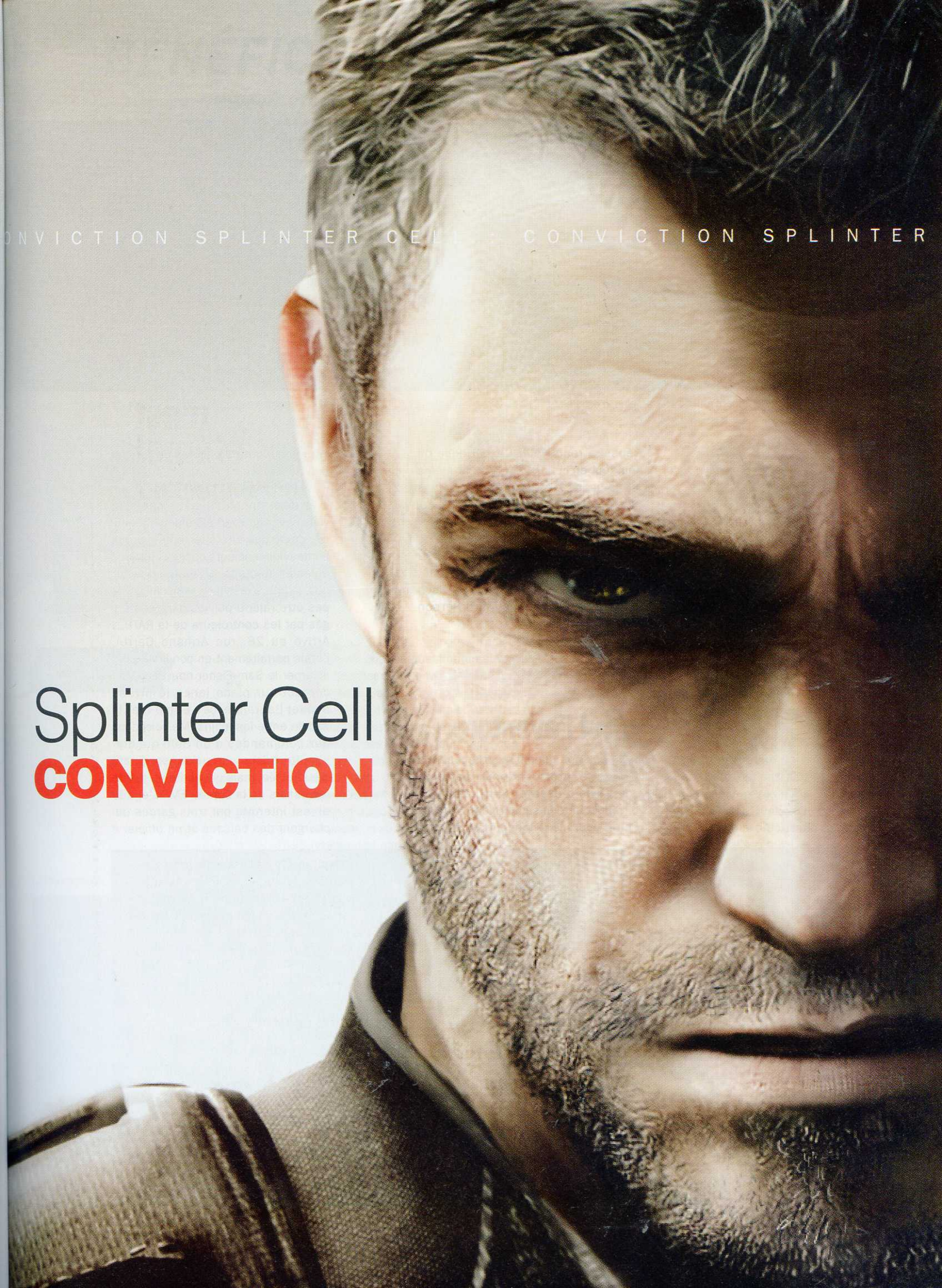


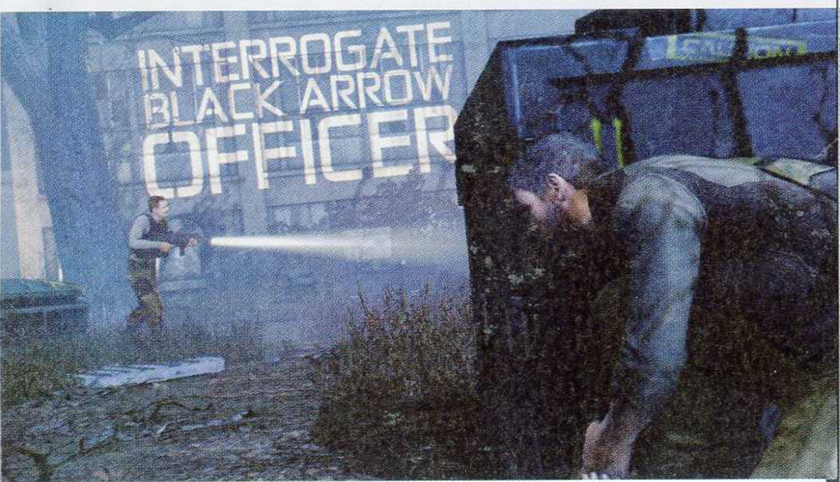
L'histoire n'est pas un éternel recommencement

Mais avant de rentrer dans le vif du sujet, il faut se rappeler que la série des Splinter Cell est l'une des plus emblématiques d'Ubisoft. Adultes et exigeants, les jeux de cette série ont souvent marqué les esprits, mais n'ont pas toujours connu un succès commercial digne de leur intérêt. Pire, au fil des épisodes, les mécanismes de jeu devenaient de plus en plus prévisibles, pour ne pas dire poussifs. C'est donc avec la volonté de nous offrir de nouvelles sensations que commença le développement de Conviction. Après de multiples essais, l'équipe, basée à Montréal, en vint à la conclusion que c'était avant tout le rythme du jeu qui limitait sa portée. Uniquement basé sur le principe : j'éteins la lumière, je mets mes lunettes de vision nocturne et j'attends que les ennemis soient à portée… un gameplay encore un peu plus limité par l'animation de Sam Fisher. Chaque mouvement (s'accrocher, s'accroupir, viser…) avait un temps de latence qui réduisait, pour ne pas dire interdisait, toute improvisation. Ce manque de renouvellement entre les épisodes, Ubisoft l'avait déjà rencontré avec l'une de ses autres séries : Rainbow Six. Et c'est grâce à Maxime Béland, directeur créatif à Ubisoft Montréal, que Vegas fut un véritable succès critique et commercial. Il avait

GENRE : INFILTRATION/ACTION
ÉDITEUR : UBISOFT
DÉVELOPPEUR : UBISOFT MONTRÉAL
SORTIE PRÉVUE : 25 FEVRIER 2010

PAR death Pote


ONVICTION SPLINTER CELL : CONVICTION SPLINTER
Splinter Cell
CONVICTION



Votre objectif est clairement affiché… et en plus, c'est classe.



L'interrogatoire commence par un petit combat.



réussi à renouveler l'expérience de jeu, tout en conservant le cœur même de la licence. C'est donc assez logiquement que lui fut confié le développement de Conviction. Cependant, lorsque les fans ont découvert les premières vidéos du jeu, beaucoup se sont demandés si ce nouveau Splinter Cell était toujours un jeu d'infiltration ou, plutôt, un énième Third Person Shooter.



L'aventure, c'est l'aventure…

C'est, notamment, pour répondre à cette interrogation et par pure envie d'essayer Conviction que j'ai quitté la sécurité de Levallois-Perret pour me rendre à Montreuil. Un périple qui prit des allures de tutorial pour la séance de jeu qui m'attendait dans les locaux d'Ubisoft. Car, si vous avez déjà arpenté le métro parisien, vous savez qu'il est extrêmement difficile de ne pas être intercepté par des hordes de mendiants désireux de vous délester de quelques euros, d'éviter des cadres stressés et malpolis ou ne pas être ralenti par les barrages érigés par les contrôleurs de la RATP… Arrivé au 28, rue Armand Carrel, j'étais parfaitement en condition pour incarner le Sam Fisher nouveau. Mon contact sur place lance le niveau auquel j'aurais accès et me met le paddle entre les mains. Me voici donc aux commandes d'un Sam qui doit s'infiltrer dans une usine, soi-disant désaffectée, mais qui abrite en réalité les essais de la bombe EMP. L'entrée en est interdite par trois gardes qui chargent des caisses et un officier à

Attention, Lincoln vous observera dans ce niveau.





Non, Sam n'est pas violent, il est juste extrêmement déterminé à obtenir des infos…

Avec un couteau dans la main, n'importe qui devient coopératif.

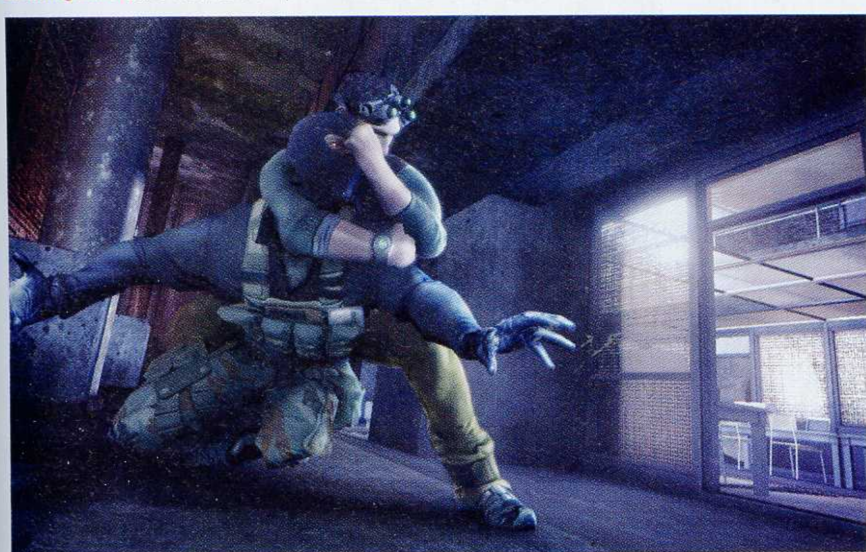


qui je devrais soutirer subtilement quelques informations. Fort des trailers et autres présentations, je me sens indestructible et m'approche de mes adversaires avec autant de discrétion qu'un Sundin à la sortie du Chilien. Et comme notre cher Toulousain, Sam finit dans le caniveau, pissant le sang.

24 Heures chrono

Ici se pose la question de savoir si Splinter Cell Conviction est un TPS réglé. Sans un minimum de discrétion, et avec plusieurs adversaires à affronter, l'espérance de vie de Sam ne dépasse pas les quelques secondes… Le niveau recommence et, cette fois, je décide donc d'être un peu moins téméraire. Passant de couvert en couvert – il suffit d'appuyer sur une touche pour rejoindre un abri à proximité – je me rapproche des gardes sans être repéré. Lors de ma progression, deux des vigiles ont entamé leur ronde et laissent le troisième posté à l'entrée. Je décide donc de les « Marquer », ce qui me permettra de les abattre rapidement dès que j'en aurai l'occasion. Une occasion qui se présente à l'instant même où j'attrape le garde resté seul. À peine a-t-il le temps de crier que ses camarades reçoivent une balle entre les deux yeux : « Mark & Execute » ! Bien évidemment, l'officier commence à m'arroser copieusement. Je m'accroupis et je le contourne sans problème, obnubilé qu'il est par ma « Last known position ». Après quelques coups bien placés – et un couteau planté dans la main – il répond à toutes mes questions. Je peux continuer ma mission qui consiste, maintenant, à m'introduire dans l'usine elle-même. Deux options s'offrent à moi. Soit je passe par la porte d'entrée, certainement gardée, soit je tente une approche plus discrète. Échaudé par ma première tentative, je décide donc de jouer la carte de la sécurité et passe par les toits. Une idée payante puisque d'une seule balle, je détruis le générateur EMP et élimine trois gardes qui se trouvaient dessous. À ce moment, il ne me reste plus qu'à délivrer la scientifique retenue en otage. Une tâche impossible à exécuter sans l'utilisation des quelques gadgets en ma possession. Tandis que mes « Sonar Goggles » me permettent de détecter les forces en présence et de préparer leur élimination, la « Stick Cam » m'offre un point de vue privilégié et me permet de détourner leur attention pendant que je me rapproche d'eux. Ensuite, après un rapide combat au corps à corps, il ne me reste plus qu'à éliminer les derniers opposants. La scientifique est libre et la démo finie…

La strangulation, une méthode simple et efficace de rester discret.





Sam aurait bien besoin d'avoir une vision plus globale de la situation…

Fisher Sam Friend

Bon, maintenant que je vous ai raconté le contenu de cette session hand-on, comme on dit dans les milieux autorisés, voici venu le temps du verdict. Oui, ce fut un moment mémorable car, bien sûr, mon expérience ne se limita pas à ce simple run, et j'en profitais pour tester les possibilités et les limites de Conviction. Car, autant je suis l'un des plus ardents défenseurs de Conviction, autant j'ai pu m'apercevoir de nombreuses limites qui, je l'espère, sont imputables à une version loin d'être finie. Et si elles ne gâchent pas l'expérience globale, elles frustreront de nombreux joueurs comme elles m'ont frustré. Prenons l'exemple de l'interrogatoire de l'officier. Tant qu'il est réalisé après avoir éliminé les gardes, pas de problème. Mais, lorsque je réussis à m'approcher de l'officier sans les avoir éliminés, le jeu déclenche l'interrogatoire et Sam finit truffé de plomb, bloqué dans cette position. Car ce personnage indispensable à l'histoire ne doit (et ne peut pas) mourir, il est donc impossible de s'en servir comme bouclier… Et à ceux qui me rétorqueront « faut être débile pour tenter un interrogatoire sans avoir éliminé les gardes », je leur répondrai que Splinter est un jeu d'infiltration et dézinguer tout le monde ne doit pas être la seule solution aux problèmes. D'autant que différents scénarios peuvent être imaginés dans une telle situation :

1/ Sam pourrait l'immobiliser et l'amener plus loin pour l'interroger.

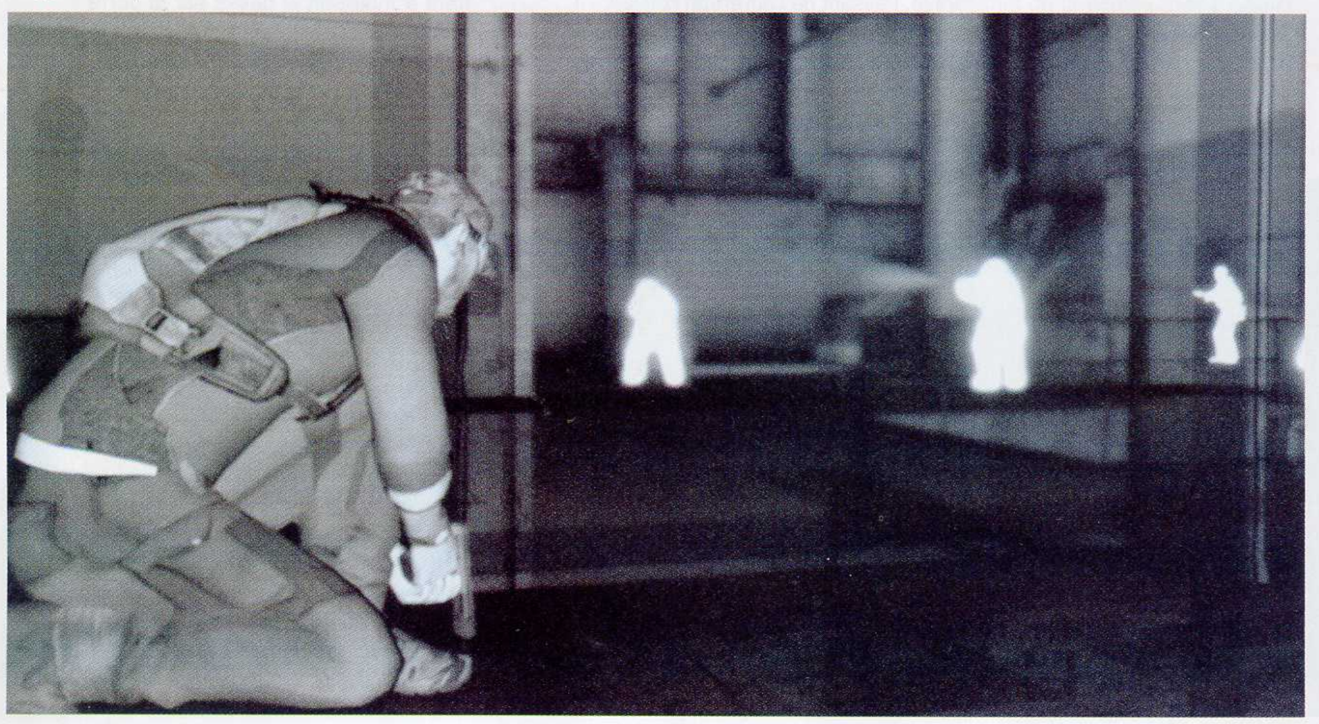
2/ L'officier pourrait ordonner à ses hommes de lâcher leurs armes.

3/ Les gardes pourraient vous tenir en joue et/ou alerter les gardes se trouvant dans le bâtiment…

Ce sera peut-être le cas dans la version finale, et je l'espère. Tout comme j'espère que les murs invisibles qui vous empêchent de progresser à tel point que certaines actions ne sont pas réalisées disparaissent. Car, aujourd'hui et dans un titre qui se veut « réaliste », rien n'est plus rageant que de ne pas pouvoir avancer alors que rien de concret ne vous en empêche. À l'évidence, tous ces problèmes viennent de l'utilisation



Heureusement, ses Sonor Goggles le lui permettent.





Grâce aux Mark & Execute, éliminer ses adversaires se fait sans difficulté.

de scripts. Certes, ils permettent de dynamiser l'action et de la rendre plus spectaculaire mais, sans une maîtrise parfaite, ils génèrent de véritables aberrations. D'autant que, dans l'ensemble, les niveaux semblent bien moins ouverts que par le passé. Il faut donc que toutes les solutions qui paraissent évidentes soient réalisables et non pas uniquement celles imaginées par les développeurs. Car si le leitmotiv de Conviction est « Observer, Préparer, Exécuter »... j'ai pu Observer, j'ai pu Préparer mais je n'ai pas toujours pu Exécuter... faute d'une réelle liberté dans le cadre qui m'était donné. Comprenez-moi bien, je ne tiens pas à ce que Conviction soit un de ces bacs à sable sans intérêt comme j'en vois trop souvent mais, simplement, que tout ce qu'un joueur un peu exigeant pourrait imaginer (et donc les développeurs et bêta-testeurs d'Ubi aussi) soit réalisable. C'est cela qui fait la différence entre un excellent jeu et un grand jeu. D'autant qu'à l'exception de cette gestion encore trop stricte des scripts, Conviction excelle dans tous les autres domaines. La direction artistique est sublime, et l'idée de projeter les vidéos et les objectifs donne au jeu un aspect cinématographique tout simplement bluffant. Les contrôles – au moins au paddle – sont parfaitement pensés et permettent de réaliser les actions les plus folles. Courir, glisser, se mettre à couvert puis éliminer ses adversaires ou rejoindre une autre position, se fait le plus naturellement du monde, et Sam semble réellement être notre alter ego et non un pantin contrôlé à distance. Tout cela est renforcé par une musique dynamique, qui colle parfaitement aux actions de Fisher et aux situations rencontrées. Proche de l'excellence, j'attends de pied ferme une version plus aboutie qui nous permettra d'essayer les modes multijoueurs – encore tenus secrets – et de constater si l'équipe d'Ubisoft Montréal a pris la mesure des quelques problèmes qui entache encore son jeu.

Interview Express



Maxime Béland, directeur créatif sur Tom Clancy's Splinter Cell Conviction.

Joystick : Pouvez-vous vous présenter aux lecteurs de Joystick ?

Maxime Béland : Bonjour, je m'appelle Maxime Béland et je suis directeur créatif sur Tom Clancy's Splinter Cell Conviction.

Dans la version que nous avons essayée, Sam bénéficie de nouvelles lunettes. Pouvez-vous nous en parler.

En travaillant sur Conviction, nous tenions à préserver ce gadget emblématique de notre marque. Il nous fallait aussi revoir le design pour mieux supporter notre nouveau gameplay. Pour le Mark&Execute par exemple, Sam peut voir et marquer ses ennemis dans l'ombre, derrière un mur... C'est important pour la phase de préparation de notre gameplay loop.

Quels sont les jeux qui vous ont influencé ?

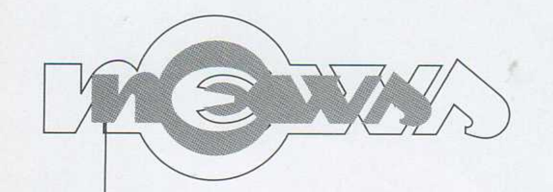
Call Of Duty 4 est un jeu qui m'a beaucoup influencé dans la façon d'envisager la variété ; c'est important pour nous d'en offrir au travers du traitement visuel, des lieux, des ambiances, du gameplay. Et CoD4 est un bon exemple pour ça ! Assassin's Creed est une excellente illustration de liberté de mouvement ; évidemment, nous n'avons pas de free-running dans Conviction mais nous avons orienté nos efforts afin d'obtenir une navigation très rapide et très fluide.

Si l'on sait que l'action se déroulera principalement à Washington, y a-t-il d'autres destinations que Sam visitera dans sa quête de vérité et de vengeance ?

L'action de Conviction débute à Malte où Sam cherche des réponses sur le meurtre de sa fille. Il est ramené de force à Washington où se déroule le reste de l'aventure.

Une question d'ordre purement technique : Splinter Cell Conviction sortira en février. Avez-vous intégré le support de Direct X 11, de Nvision ou d'une quelconque technologie réellement spécifique aux PC « haut de gamme » ?

La version PC sortira en même temps que la version Xbox360, le 25 février 2010. Elle ne supportera pas DirectX 11, mais nous sommes en train d'investiguer un support particulier pour les PC haut de gamme. Nous vous en reparlerons très bientôt !



Une balle dans la nuque



Les promoteurs du service Onlive (du jeu vidéo en streaming via Internet) doivent un peu faire la tête depuis que Jerry Johnson de Microsoft a affirmé, lors d'une conférence, que ce genre de service, s'il peut être envisagé à très long terme, n'est clairement pas pour tout de suite. Une manière de dire que des services tels que le Xbox Live, exploitant une machine locale ont encore de beaux jours devant eux. Et une mise en garde, à tous ceux qui auraient eu envie d'investir un peu de pognon dans des services soi-disant révolutionnaires : gardez votre argent au fond de votre poche.

DITO

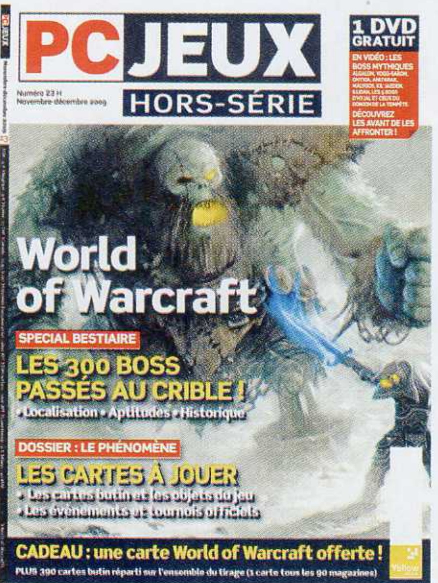
LA GRIPPE NE M'A PAS TUÉ…

Régulièrement, les médias nous mettent en garde. Ne partez pas en voyage au Mexique, évitez de manger des raviolis dans les restaurants chinois ou fuyez certains « restaurants » de pizzas situés à proximité des Champs-Élysées. Et, généralement, je ne m'en soucie guère. Mais voilà, même le plus despotique des rédacteurs en chef, le plus bourrin des joueurs, ne peut rien contre un vil et microscopique virus. Du coup, c'est la tête dans le coton et de la morve plein le nez que j'écris cet édito. Épuisé, abattu par la maladie, je vois Sundin, Lucky, Savon, Yavin et tous les autres membres de la rédaction qui jubilent à l'idée que leur calvaire touche bientôt à sa fin… Mais, comme je vous le disais le mois dernier, le père Noël n'existe pas et je serai bientôt d'aplomb pour lancer l'une des plus grandes révolutions de l'histoire de Joystick: sa nouvelle formule. Oui, après des mois (qui a dit des années) de travail, nous ne sommes plus qu'à quelques encablures de la ligne d'arrivée. Autant vous dire que les journées s'annoncent longues et difficiles pour que ce premier numéro de la nouvelle formule soit encore meilleur que le magazine que vous tenez entre les mains. Je vous invite, d'ailleurs, à aller faire un petit tour sur notre forum, sur le site JVN.com, et nous faire part des rubriques que vous voulez garder, celles que vous voulez voir disparaître ou celles que nous pourrions ajouter. Il n'est pas certain que nous puissions totalement répondre à vos désirs mais, soyez-en sûrs, nous ferons le possible pour contenter le plus grand nombre d'entre vous. Bonne lecture de ce (dernier) numéro et rendez-vous dans quatre semaines.

Death Pote

Bon voisinage

Ah vous devriez les voir les membres de la rédaction de PC Jeux, toujours à se moquer de nous dès que l'on parle de World of Warcraft. En fait, vous ne les verriez pas car ils se font tout petits sous leurs bureaux afin qu'on ne puisse pas les vanner sur leur dernier hors-série lui aussi consacré au jeu de Blizzard. Au programme : tout pour anéantir les 300 boss du jeu en plus d'un dossier sur le phénomène des cartes à jouer et un DVD blindé de vidéos. Vous aurez également droit à une carte WoW glissée à l'intérieur et, si vous êtes chanceux, une carte butin supplémentaire (1 carte tous les 90 magazines). Sortie prévue le 13 novembre soit des années avant que la rédaction de Joystick se mette à pondre des hors-série sur les Sims, hin hin.




EASTPAK
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
join us www.
party-belt
.COM
EASTPAK
EASTPAK
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

Un peu de...



...retard pour le E.Y.E. des Français de Streumon Studio. Le FPS/RPG futuriste aurait dû sortir au printemps dernier et se voit finalement repoussé à une date indéterminée même si les développeurs espèrent une sortie avant la fin de l'année. Nous aussi.

Le sens de la vie

Résolument décidés à découvrir ce qui se trame dans le cerveau des souris, des scientifiques ont attaché quelques représentantes à des trackballs face à des écrans diffusant leur progression dans une version modifiée de Quake 2. Soit, je suppose que l'expérience débouchera sur de véritables avancées dignes de l'invention du four à micro-ondes ou la conquête de la planète Mars, mais je ne peux m'empêcher d'avoir envie de faire exactement la même chose aux chercheurs pour enfin découvrir ce qui se trame dans leur caboche depuis toutes ces années.



En bas âge



Que s'est-il donc passé avant les aventures contées dans Dragon Age : Origins ? Soyez fous, découvrez-le grâce au sympatoche petit jeu Flash promotionnel www.dragonagejourneys.com développé par Bioware dans le seul but de satisfaire votre curiosité. Réalisé en 2D, plutôt fluide et mignon, le titre joue la carte de la progression entrecoupée de séquences de combats au tour par tour assez bien faits pour vous occuper un bon moment. Du beau boulot comme on en aimerait en voir plus souvent.



Le jeu gratos du mois

Bien avant de sortir les deux titres cultes que sont les deux premiers épisodes de Max Payne, bien avant de se lancer dans l'interminable développement d'Alan Wake, les petits Finlandais de Remedy Entertainment nous avaient sorti un certain Death Rally. C'était en 1996 et il n'avait alors pas fallu très longtemps pour que toute la communauté des joueurs de LAN se défie lors de courses de voitures surarmées. Avec sa jolie vue du dessus, la possibilité de le faire tourner sur des machines peu puissantes et le fait de pouvoir incarner Duke Nukem (le jeu était publié par Apogee), le succès ne pouvait être qu'au rendez-vous ! Treize ans plus tard, le développeur nous offre un zouli cadeau de Noël avant l'heure vu que le jeu se retrouve désormais libre de droits. Merci les gars, et si vous voulez faire la même chose avec les aventures de Maxou, surtout n'hésitez pas ! www.death-rally.com

Air connu

L'amicale des défenseurs de la série X-Com bondira-t-elle de joie en apprenant le développement de Star Sentinel Tactics ? Pas sûr. Quoique nos amis fans noteront que ce nouveau titre met en scène une escouade de Marines confrontés à d'horribles créatures visqueuses prêtes à tout pour anéantir notre galaxie. Sous forme de jeu de stratégie au tour par tour qui promet d'éliminer la contrainte de l'attente du tour joué par l'I.A (comment ? Mystère...), Star Sentinel Tactics offrira 28 missions, des graphismes tout en 3D et même une tripotée d'outils de création (armes, personnages, missions...). La sortie est, comme vous vous en doutez, pour les premiers mois de 2010 car on dirait bien que c'est une période très tendance en ce moment.







Nazie peut-être, mais néanmoins ravissante.



Volonté de séduire le testeur de Joystick ou vrai alcoolique, le Fenton ? Faudra qu'on demande aux développeurs.

> Genre : Point & Click
> Éditeur : Deep Silver
> Développeur : Animation Arts/Allemagne
> Sortie : 1er trimestre 2010

LOST HORIZON


En un clic, tous les objets avec lesquels vous pouvez interagir s'affichent. Au risque de vous faire traiter de noob par Death Pote et Lucky.

Tout a commencé pour moi quand cette bande de loubards m'a jeté dans un cercueil et m'a balancé à la flotte. Par chance, je parvins à dévisser la charnière avec une pièce de monnaie trouvée dans ma mallette, et pus reprendre mon enquête, non sans un bon rhume. Je dus alors parler à ce gars assis depuis des plombes dans le club de mon pote Shen. Nianzu qu'il s'appelait. Le problème, c'est que ce ramolli du bulbe voulait absolument que je lui apporte une photo du gars que je recherchais ; photo que je conservais dans le coffre de mon bureau,…dont je ne me souvenais plus du code (sic). Heureusement, il était dans ma mallette. Mais… mince alors ! Cette foutue mallette était restée dans la mer lors de mon petit plongeon de minuit. Je retournais alors fissa au port, et arborais mon plus beau sourire quand je vis qu'un gamin avait repêché mon bien. Mais nouveau problème… ledit gamin ne voulait pas me rendre la mallette… sauf si je lui rapportais des chauves-souris ! Fou, le mioche ! Observateur que je suis, j'en avais repéré dans une petite ruelle à côté de chez mon pote. Je sortis alors mon soufflet (ouais, étrange), m'apprêtai à en emprisonner une avec mon attirail quand… un chat manqua de me faire repérer par les loubards de tout à l'heure, postés (comme par hasard) dans la ruelle adjacente. Rah… Je devais trouver un truc pour faire fuir ce satané chat… Hmm… Hmm… Tiens ! Pourquoi pas avec cette balle que j'avais reluquée sur un arbre dans le parc ?

Jolie petite aventure

Lourdingue ? À peine ! Et vous avez de la chance, je vais m'arrêter là, je spoile déjà pas mal pour le « First Look » de ce Point & Click que l'on qualifiera de « classique ». Le pitch quand même : en 1936, les nazis cherchent quelque part au Tibet une relique aux pouvoirs mystérieux, qui leur permettrait d'ouvrir une porte vers un royaume surnaturel… Vous, vous incarnez Fenton Paddock, un ancien soldat britannique devenu contrebandier, sommé de retrouver la trace d'une expédition au Tibet, apparemment liée de près à cette histoire de royaume oublié.
Si le pitch, les énigmes et les enchaînements sont un peu tirés par les cheveux (voire beaucoup), Lost Horizon n'en reste pas moins un jeu sympathique. Pas si étonnant quand on sait que les développeurs de Secret Files ont bossé sur le titre. La réalisation est en tout cas très propre. Certes, les personnages ne sont pas faits de 50 000 polygones et les animations restent assez sommaires mais les décors respirent le travail soigné. La vérité après cette première entrevue, c'est que Lost Horizon a du charme ; aucune prétention, pas de quoi convaincre ceux qui n'aiment pas le genre, mais un indéniable charme. Assez pour faire son trou dans le petit monde de l'aventure ? Réponse dans quelques semaines.

Sundin

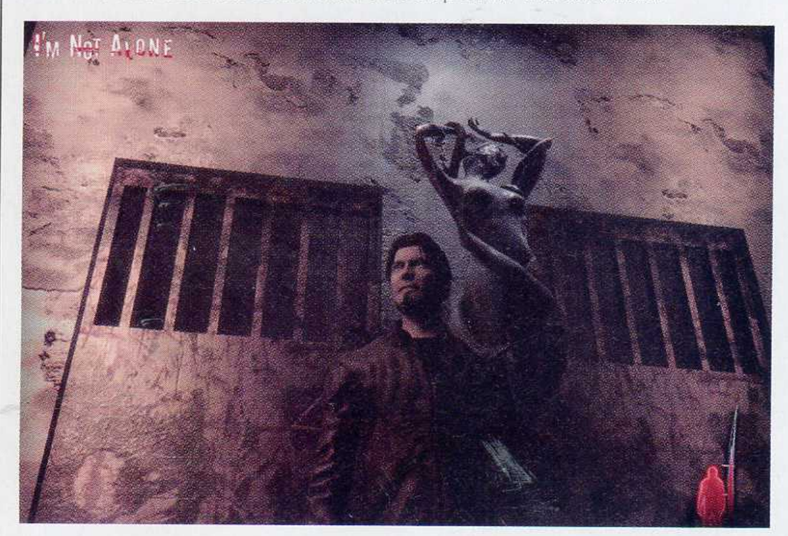

Noooonnn ! Je n'ai pas dit adieu à mamiiieeeee !



Une exclu, une exclu ! Chantons, mes frères, rassemblons-nous dans les rues, fêtons ce jour béni où The Games Company a annoncé I'm not Alone, un nouveau survival horror exclusivement pour PC. Développé par les Italiens de Pix Rev, le titre met en scène un exorciste fermement décidé à bouter des

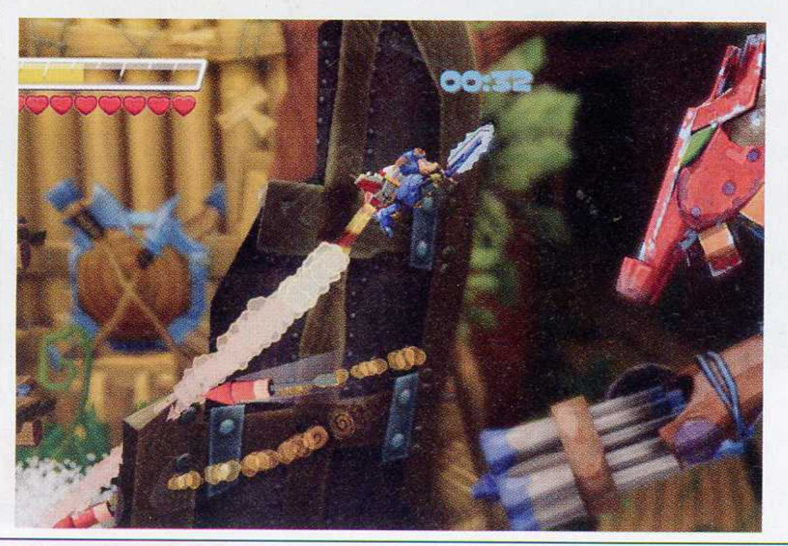
Seuls au monde

forces surnaturelles hors d'un vieux manoir autrichien. Pour ce faire, notre guérisseur des âmes perdues pourra utiliser un pouvoir lui permettant de passer alternativement de la réalité à la dimension habitée par les démons. Sorte de mégamix entre Alone in the Dark premier du nom et Silent Hill, I'm not Alone viendra vous hanter aux alentours du premier trimestre 2010.



Chevalier salade

Vous êtes vieux, vous tentiez par tous les moyens de planter vos études au début/milieu des années 90, vous connaissez donc sans doute Rocket Knight, de Konami. Aujourd'hui, vous avez un bon boulot, une femme, des enfants, et vous ne voulez pas les perdre ? Réjouissez-vous car même si l'éditeur japonais travaille en ce moment sur un remake de son jeu culte, même si le titre met toujours en scène Sparkster, ce héros sympathique équipé de son légendaire jetpack, le jeu (distribué sur Steam dans le courant de l'année prochaine) semble à ce point aux antipodes de son prédécesseur que vous ne risquez probablement pas grand-chose.



100 millions de...

...Chinois ? Non, de Need for Speed écoulés depuis les débuts de la série en 1995. Si vous espériez qu'Electronic Arts arrête de changer l'orientation de sa franchise tous les trois mois, c'est râpé.



Phrase à la con

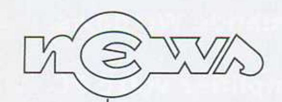
Lundi 26 octobre 2008, 14h48

Savonfou: Tu connaîtrais pas un bon alcoologue, par hasard ?
Sundin: Ben Lucky.
Savonfou: J'ai dit alcooLOGUE, pas alcooLIQUE.
Sundin: Ha.
Sundin: Bah alors...
Sundin: Non.

Michael's Touch



L'omniprésent Michael Patcher (analyste chez Wedbush Morgan Securities) a encore frappé. Cette fois, il met en garde les éditeurs contre l'iPod Touch d'Apple. Selon Michael, les grosses sociétés qui développent sur ce support s'exposent à de surprenantes déconvenues. Il va même plus loin en déclarant, texto : « Je pense que l'iPod Touch est la chose la plus dangereuse qui puisse arriver à un éditeur de jeux vidéo ». Sa théorie ? Simplement le fait que vendre un titre d'une même franchise (Madden d'Electronic Arts, dans son exemple) pour une dizaine de dollars sur iPod quand le jeu en coûte près de soixante sur un support « next gen » affaiblirait la valeur du produit destiné à ce dernier. Pire, le bonhomme pense que le public cher à Apple pourrait ne jamais quitter son périphérique favori pour s'intéresser à autre chose. Reste qu'en dehors de ça, le bougre ne fait que constater sans avancer le moindre début de solution. Faut-il augmenter le prix des jeux de l'appstore, mettre en prison les possesseurs d'iPod Touch ou envoyer Steve Jobs sur la Lune ? La réponse quand Michael aura fini de décuver.





Repérés !

Chez Ubisoft, on ne badine pas avec la propriété intellectuelle. Selon nos confrères du site Destructoid (www.destructoid.com), l'éditeur aurait sécurisé les droits sur le mot « assassin » pour les titres de jeux vidéo. Mieux encore, des membres de la société évoqueraient la possibilité que le troisième épisode d'Assassin's Creed se joue avec une belle héroïne et prenne place pendant cette période ô combien excitante de la Seconde Guerre mondiale. Le titre pourrait même être réorienté vers un jeu d'action/infiltration comme il en pleuvait il y a encore quelques années. Sincèrement, je ne voudrais pas avoir l'air de me moquer mais il y a comme un petit air de ressemblance avec le récent (et médiocre) Velvet... Assassin.

Proto cool



Vous attendiez Alpha Protocol d'Obsidian Entertainment, et vous avez pleuré lors de l'annonce du report au printemps 2010 ? Sachez que la décision aurait été prise de repousser le jeu afin de laisser aux développeurs tout le loisir de peaufiner leur bébé. Dans quel but ? Nous offrir le jeu le plus parfait possible, bien sûr ! C'est beau, noble, au point où l'on en vient à se demander si on ne nous sert pas un énième pipeau marketing pour mieux faire passer la pilule.

Itinéraire d'un accro



Les goûts d'un auteur ayant souvent tendance à influencer son travail, il n'est pas inintéressant de savoir à quoi joue un charismatique chef de projet. Parmi les jeux favoris de Ken Levine (2K Boston), on trouve l'incontournable Civilization, Baldur's Gate 2 et un certain Beyond Good & Evil. Mais le plus intéressant reste sans doute l'addiction avouée du bonhomme au World of Warcraft de Blizzard. Ce qui, mine de rien, lève enfin le voile sur les nombreuses années nécessaires au développement d'un certain Bioshock.

Windows 8...

...est déjà en développement dans les laboratoires de Microsoft ! Il paraît qu'il améliorera « considérablement » les performances. De quoi ? Aucune idée.



Nouvelle neuve

Le mois dernier, nous évoquions le développement d'un jeu basé sur la licence du prestigieux Championnat du Monde des Rallyes (WRC) chez les Italiens de Milestone. Si aucun détail ne filtre sur le contenu du jeu, nous pouvons désormais vous prêter la date de sortie du jeu soit septembre 2010. Maintenant que vous en avez bien profité, vous allez être bien sages et nous la rendre, merci.

Alien vs Predator...



...de Rebellion Software se parera, dès sa sortie en février prochain, d'une zoulie version Direct X 11 visant les possesseurs de cartes graphiques dernier cri. Enfin dernier cri, c'est vite dit vu toutes les bestioles hargneuses qu'elles vont devoir afficher.

Avec ma chère et tendre, nous nous chamaillons souvent sur la première destination que nous visiterons lors d'un futur séjour en Italie. Venise ou Florence ? La demoiselle préférerait une petite excursion au sein de la Cité des Doges quand ma préférence va plutôt à la capitale de la Toscane. Visiblement, nous ne sommes pas les seuls vu que les équipes d'Ubisoft ont décidé de nous envoyer faire les foufous sur les toits de ces deux merveilleuses villes (et d'autres) dans le deuxième volet d'Assassin's Creed. Cette fois, le héros se nomme Ezio Auditore da Firenze (ou « de Florence », en français), insouciant fils de bonne famille, amateur de belles gambettes et de fêtes tardives. Plus pour longtemps car, mine de rien, voir son père et ses frères accusés de trahison pour ensuite aller faire un petit tour sur l'échafaud, on ne dirait pas comme ça, mais ça

Qui m'aime me suive !



ASSASSIN'S CREED 2

- Genre : Voyage voyage
- Éditeur : Ubisoft
- Développeur : Ubisoft Montréal/Canada
- Sortie prévue : Premier trimestre 2010



« Ben, appelle les secours, triple nœud, tu vois pas que ton pote vient de faire un malaise ? »

vous énerve le plus blasé des hommes. Et l'incite même à embarquer tout le service de cuisine pour aller expliquer aux coupables sa façon de penser, un couteau à pain planté au fond de la gorge, s'il le faut.

La rédemption

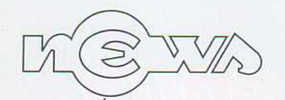
Suite dans la continuité, ce deuxième opus ne devrait pas poser de problèmes particuliers aux habitués d'Altaïr, la maniabilité d'Ezio se voulant pratiquement identique. Beaucoup de joueurs avaient déploré une certaine lassitude du fait de missions répétitives ? Message reçu par les équipes d'Ubi Montréal qui ont voulu le déroulement de cet épisode plus « organique ». Place aux objectifs surprises et à la variété des situations ! Par ailleurs, le nombre de missions a été revu à la hausse, ce qui devrait nous assurer une durée de vie des plus confortables.

Autre nouveauté : l'apparition de la monnaie que l'on pourra trouver un peu partout, planquée dans des petits coffres ou directement dans la poche des passants. Avec son petit pécule, Ezio pourra alors s'acheter de l'équipement : armes, armures et de nouvelles tenues pour les plus fashion victims d'entre vous. Plus grand, plus beau, plus réfléchi, Assassin's Creed 2 réunit pas mal d'ingrédients qui pourraient bien nous séduire. Reste à espérer que les douloureux mois séparant les sorties PC et consoles (sur lesquelles le jeu sera sorti quand vous lirez ces lignes) nous apporteront un jeu parfaitement pensé pour nos machines.

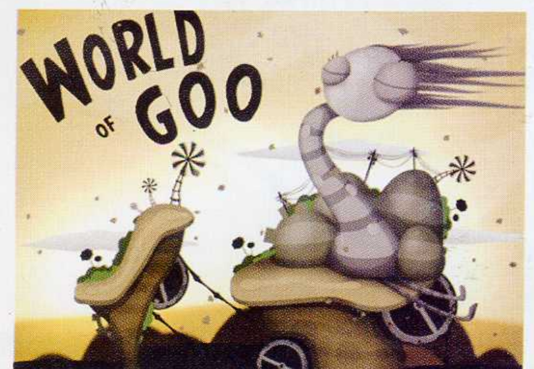
Yavin

Vous rêvez de visiter la Basilique Saint-Marc ? Vous le ferez.





La bonne paye



Malgré un énorme succès critique, l'excellent World of Goo des petits gars de 2D Boy (http://2dboy.com) avait, on s'en souvient, souffert d'un piratage plus que massif, à hauteur de 95 % de copies illicites en circulation. Un an plus tard, une idée malicieuse a germé dans la tête des développeurs : fêter le premier anniversaire du titre en le proposant à un prix défini par l'acheteur. N'importe lequel, du plus bas au plus haut. Résultat ? Plus de 83 000 copies écoulées en 13 jours (durée de l'opération) à une moyenne d'un peu plus de 2 dollars l'unité. Les plus généreux donateurs sont les joueurs sous Linux, suivi de près par leurs potes sous OS X alors que la communauté Windows s'est montrée la plus réticente à soutenir financièrement les développeurs. Félicitations aux joueurs français qui arrivent tout de même en 2e position (derrière les Suisses) dans le classement de ceux ayant le mieux rémunéré l'œuvre. Quant à nos amis américains, en 24e position, ils font nettement moins les fiers.

Un peu de respect



Les gens téméraires ont quelque chose de fascinant, qu'ils soient pilotes de chasse, candidats de Koh Lanta ou… scénaristes de films casse-gueule. Robert Rodat (Il faut sauver le soldat Ryan, The Patriot) fait sans doute partie de cette communauté d'inconscients vu qu'il bosse actuellement sur l'adaptation du célèbre Fondation d'Isaac Asimov tout en prenant en charge l'écriture du prochain film de Sam Raimi basé sur l'univers de Warcraft. Autant dire que soit le bonhomme est particulièrement sûr de son talent, soit il a décidé de mettre toutes les chances de son côté afin de mourir, lynché par des milliers de geeks en colère.

Guitar Hero…

…est le premier jeu à dépasser un million de fans sur Facebook. Voilà, texto, ce que m'apprend le dernier communiqué de presse arrivé dans ma boîte mail. Génial, non ?



Fausse alerte



Incroyable, cultissime, légendaire, les qualificatifs élogieux ne manquent pas quand on évoque l'exceptionnel (vous voyez ?) Daytona USA de Sega sorti en 1994 en salles d'arcade. Que tous les nostalgiques de l'époque se lèvent et se préparent à sauter en l'air car l'éditeur annonce une toute nouvelle version. Remarquez, le « toute » est peut-être en trop car il s'agit surtout d'une mise à niveau technologique dotée d'une résolution de 1280 x 720 (euh…) affichée sur un écran 32 pouces (bon…) ce qui n'a plus grand-chose d'exceptionnel, finalement. De plus, l'éditeur ayant perdu les droits d'exploitation de la licence Daytona depuis longtemps, le jeu se voit renommé en Sega Racing Classic et devrait être plutôt compliqué à trouver vu le faible nombre de salles d'arcade encore en activité. O.K., finalement, vous pouvez vous rasseoir.

Metropolis…

…Software bossait sur le FPS « They » dont on vous avait déjà un peu parlé il y a deux ans. Oubliez tout ça, le studio a mis la clé sous la porte suite aux déboires de sa maison mère, CD Projekt.



L'ANNEE DERNIERE,
NOUS AVONS MARQUE PLUS DE
40 000 000 DE BUTS
AIDEZ-NOUS A AMELIORER NOTRE JEU











« Le meilleur jeu de foot de tous les temps sur PS3 »
PSM3 – 18/20 PSM3

« Un jeu parfait »
PlayStation – Le Magazine Officiel – 18/20 PlayStation

« FIFA triomphe de son grand rival »
Jeux Vidéo Magazine – 18/20 JeuxVidéo



DISPONIBLE MAINTENANT

FIFA.EASPORTS.COM









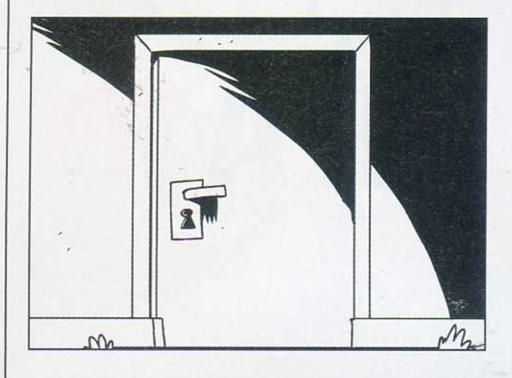


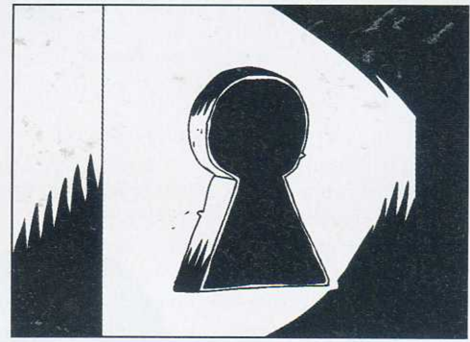


PS3 PSP



« Vie de patron »









Pas si commun

Ne cherchez plus le didacticiel le plus énervant du monde : je l'ai trouvé. Il se trouve dans City Bus Simulator 2010 et, si vous me demandez de quel genre de jeu il s'agit, je suis au regret de vous annoncer avoir une furieuse envie de vous enfoncer un stylo à bille lentement au fond du conduit auditif. Oui, vous y conduirez des bus dans New York après avoir passé de longues et pénibles minutes à écouter un instructeur vous débiter des conseils aussi passionnants que « pour tourner à gauche, appuie sur la flèche gauche » suivi d'un merveilleux « pour tourner à droite, appuie sur la flèche droite ». La suite est à l'avenant, passionnante comme de compter les bornes kilométriques tout le long de l'autoroute du soleil. Sur le site officiel www.citybussimulator.com vous trouverez une démo jouable et pourrez même acheter le jeu complet au cas où cette étrange expérience vous aurait convaincu de faire chauffer la carte bancaire.

Pas touche !

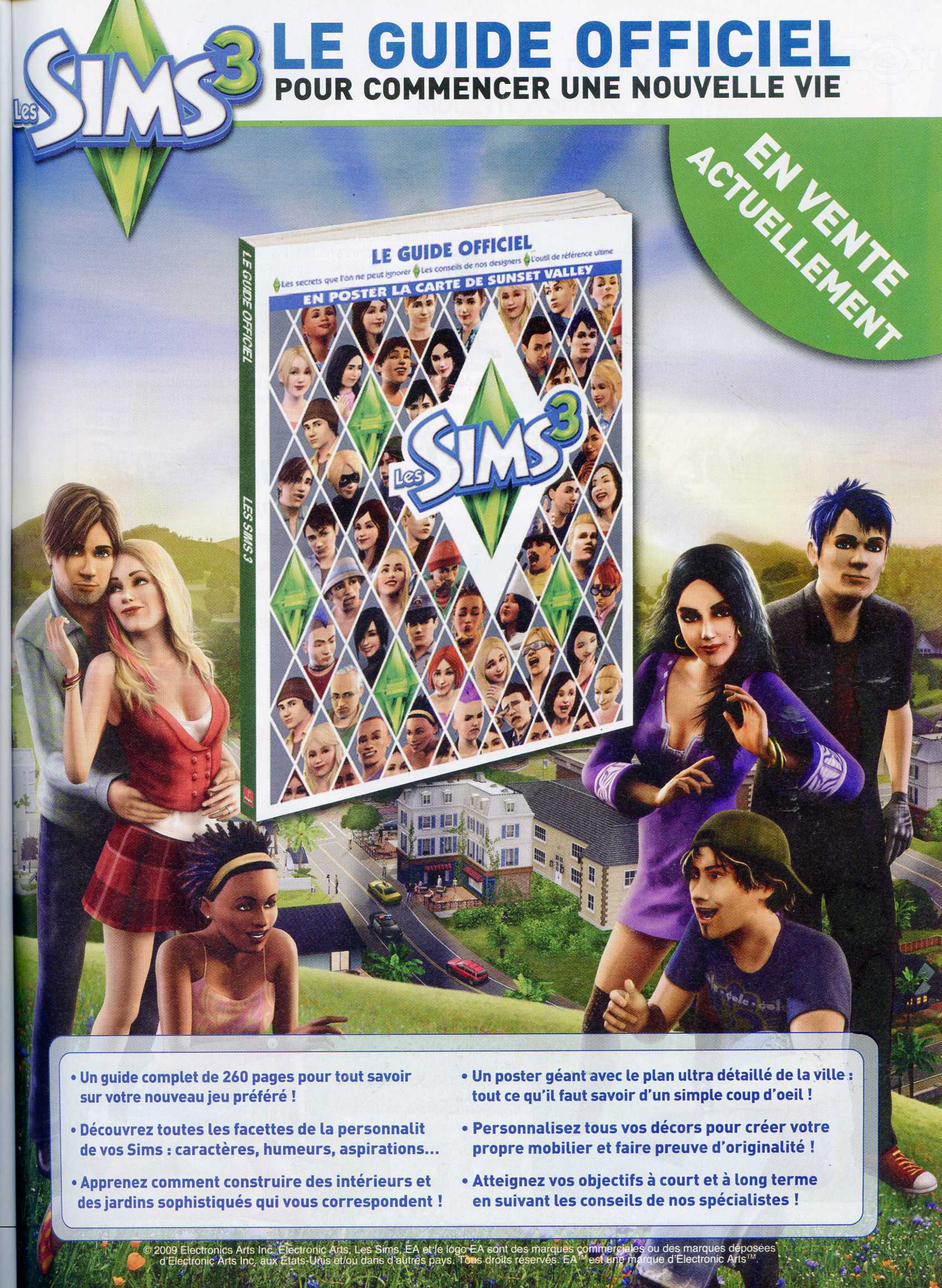


Prouver au monde entier que l'on est un amateur de design éclairé, c'est simple. Surtout quand on dispose d'une petite lampe originale comme cette fausse touche shift capable d'égayer votre intérieur sans pour autant trahir votre passion pour l'informatique. Le plus beau, c'est qu'il suffit d'appuyer dessus pour qu'elle s'allume comme si l'on était en présence d'une véritable (grosse) touche de clavier. Existe aussi en version « ctrl » mais il n'y a malheureusement pas ma favorite, la barre d'espacement, qui aurait pu faire un très joli néon.

Dustin Browder...



...n'est autre que le chef de projet du plus qu'attendu StarCraft II. Récemment, le bougre a déclaré avoir été influencé par un certain... Dawn of War 2. Depuis ce jour, certains membres de Relic Entertainment léviteraient à quelques dizaines de mètres du sol.


Les Sims 3
LE GUIDE OFFICIEL
POUR COMMENCER UNE NOUVELLE VIE
EN VENTE ACTUELLEMENT
LE GUIDE OFFICIEL
Les secrets que l'on ne peut ignorer
Les conseils de nos designers
L'outil de référence ultime
EN POSTER LA CARTE DE SUNSET VALLEY
Les Sims 3
LE GUIDE OFFICIEL
LES SIMS 3
• Un guide complet de 260 pages pour tout savoir sur votre nouveau jeu préféré !
• Découvrez toutes les facettes de la personnalit de vos Sims : caractères, humeurs, aspirations...
• Apprenez comment construire des intérieurs et des jardins sophistiqués qui vous correspondent !
• Un poster géant avec le plan ultra détaillé de la ville : tout ce qu'il faut savoir d'un simple coup d'oeil !
• Personnalisez tous vos décors pour créer votre propre mobilier et faire preuve d'originalité !
• Atteignez vos objectifs à court et à long terme en suivant les conseils de nos spécialistes !
© 2009 Electronics Arts Inc. Electronic Arts, Les Sims, EA et le logo EA sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. EA™ est une marque d'Electronic Arts™.



Ça va piquer

Autoproclamé « nouveau studio londonien innovant », Aartform Games nous annonce un nouveau titre de gestion de ville superbement nommé Spice Road que vous pourriez traduire La route de l'épice, La route des épices ou carrément Epice Route selon votre niveau d'anglais. Par voie de conséquence, vous serez directement expédié dans l'Asie Centrale du XVIII[e] siècle en tant que gouverneur britannique prêt à tout pour devenir le nouveau cador de la région. Votre seul but : rendre heureux les habitants de votre cité, des nobles influents aux marchands en passant par les filles de petite vertu. Le jeu permettra de suivre une campagne solo complète quand les plus libertaires d'entre vous préféreront s'adonner à l'essentiel mode bac à sable permettant de faire un peu tout et n'importe quoi.
Les développeurs nous précisent enfin que leur bébé tournera sous leur moteur Stormraid et sortira dans le courant de l'infernale année 2010.

Au boulot, feignasses !



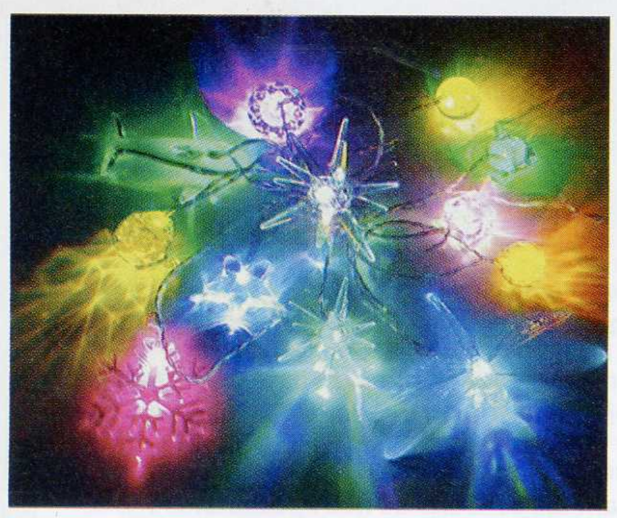
Un de ces jours, un de nos lecteurs – peut-être vous – sortira un jeu de ouf qui émerveillera le monde entier, lui rapportera des milliards et fera de nous des gens fiers et heureux de connaître un tel phénomène. Néanmoins, avant cela, il faudra tout de même le développer et là, pas de bol, vous n'avez plus un rond pour le financer. Qu'importe ! Les créateurs de Unity ont décidé de mettre à disposition leur moteur 3D tout à fait gratuitement. Vous n'avez donc plus aucune excuse pour ne pas rameuter vos potes graphistes, musiciens ou carrément tout faire vous-même si personne ne vous aime. Quoi qu'il arrive, une fois votre merveille commercialisée et les millions sur votre compte en banque, vous aurez probablement beaucoup plus d'amis qu'auparavant

Colin McRae...

...DiRT 2 de Codemasters sortira à la date exacte du 2 décembre 2009 soit une grosse poignée de jours avant la publication de notre test qui devrait, on l'espère, se montrer plutôt très positif.



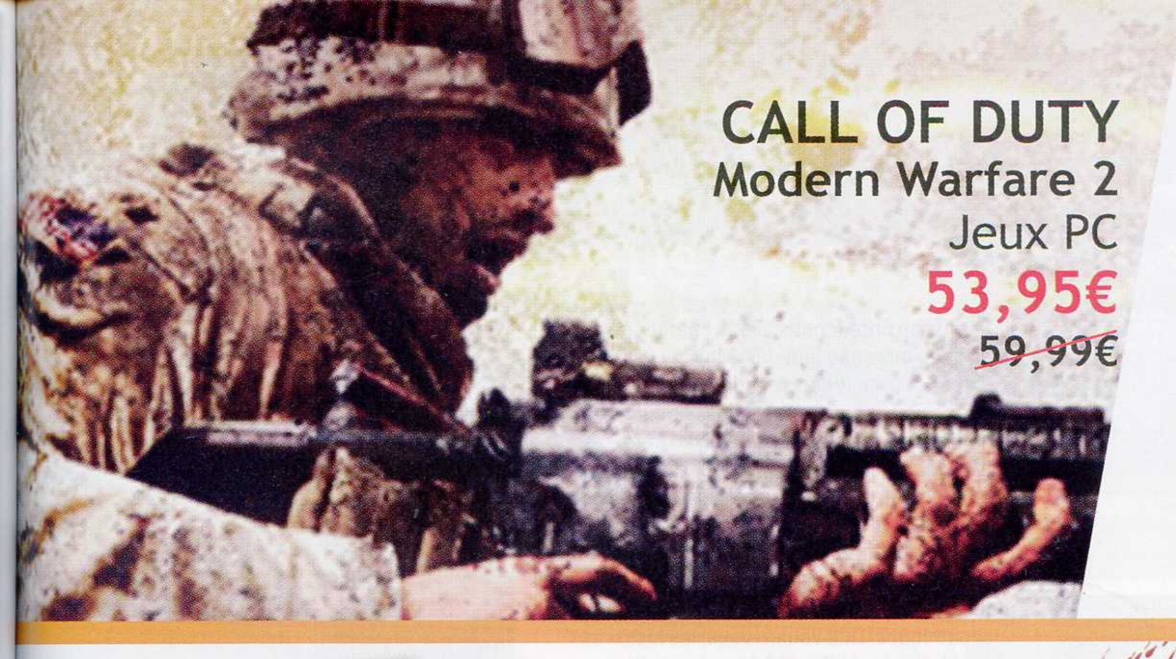
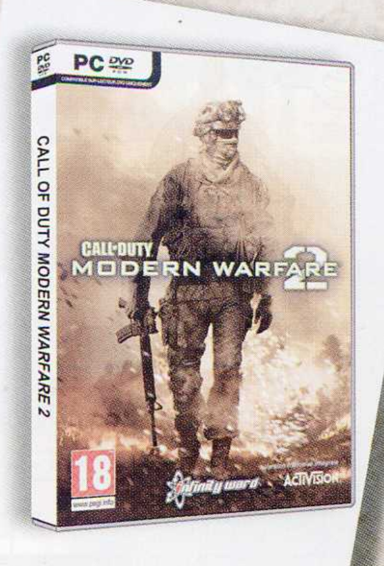
Et la lumière fut

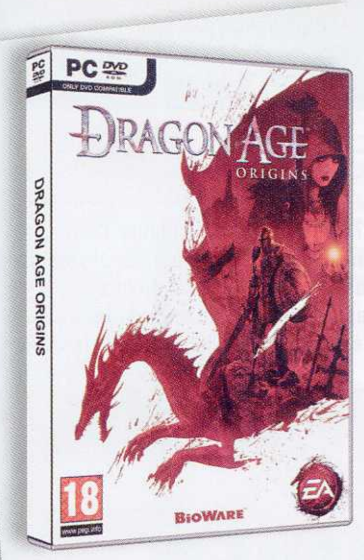


Les fêtes de fin d'année approchent et si l'intérieur de votre PC a de quoi se réjouir, il n'en va pas nécessairement de même de l'extérieur de la tour, toujours un poil tristoune. Égayez-le donc grâce à cette zoulie guirlande USB dont je ne pourrais, même si je le voulais, vous en parler plus en détail puisqu'il s'agit juste d'une... guirlande à connecter sur un port USB.
C'est tout con, si j'ose dire.
http://usb.brando.com

Phrase à la con

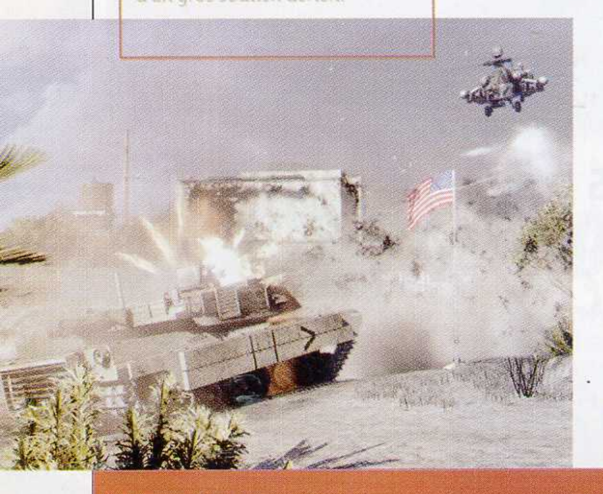
Vendredi 30 octobre 2009, 14h52
Death Pote : On ne peut pas être à moitié le cul entre deux chaises.



PC DVD
CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
MODERN WARFARE 2
18
ACTIVISION


PC DVD
DRAGON AGE
ORIGINS
DRAGON AGE ORIGINS
18
BIOWARE

Allez, tous en chœur nous allons chanter notre plus beau morceau intitulé « Mais où est donc passéée le premier épisooodeuuh » sous le balcon des éditeurs qui n'ont pas l'air de comprendre que c'est plutôt moyen cette habitude de sortir des jeux de nulle part. Ceci étant dit, pas la peine de faire un mauvais procès au titre des Suédois de DICE, le premier volet de Bad Company s'étant révélé, à sa sortie sur consoles, comme un jeu très bien réalisé doté d'un contenu et d'un background sympathiques. Que voulez-vous, les histoires de soldats mis au placard dans des unités poubelles, c'est toujours plus séduisant que les gros fachos disciplinés qui appuient sur la détente dans la seconde suivant l'ordre hurlé dans leur micro-casque. Bref, dans l'opus original, un petit groupe de têtes brûlées partait en éclaireur défendre les intérêts de l'Oncle Sam dans les pays de l'Est, avant de tremper dans une drôle d'histoire de trafic de lingots d'or. Drôle, prenant et affublé d'un moteur 3D permettant de détruire un nombre conséquent de structures, Bad Company séduisait sans trop bousculer les habitudes.

Parfois, vous disposerez même d'un gros soutien aérien.



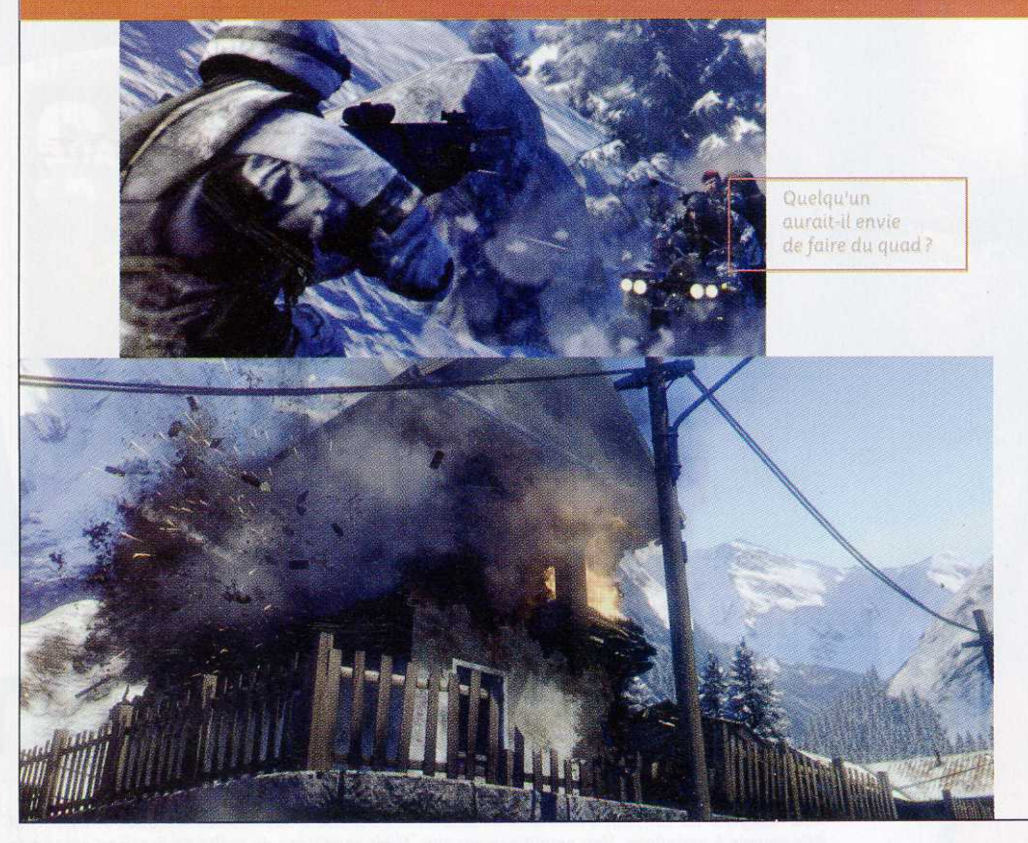


Sans blague ?

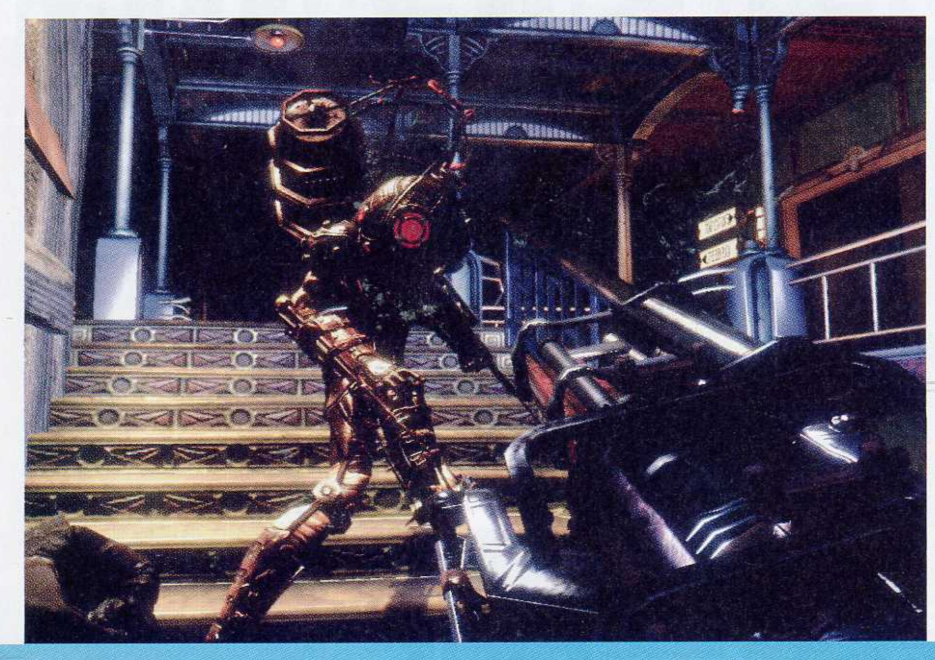
La suite ? Pas tout à fait semblable. Certes, on incarne le même soldat que dans le premier volet, mais les développeurs du titre annoncent un humour moins prononcé avec une unité confrontée aux réalités de la vraie guerre et plus seulement des histoires potaches façon « Les Rois du Désert ». Plus réaliste donc, sans pour autant sombrer dans les travers parfois pompeux d'un Tom Clancy. Reste que l'on aura affaire à des missions somme toute classiques, reconnaissance, désignation laser en vue d'un bombardement, attaque frontale à bord de différents véhicules. Du côté des environnements, il semble bien que tout le monde en ait un peu marre du tout forestier car ici, à l'instar d'un Modern Warfare 2, nous gambaderons également sur des montagnes enneigées du plus bel effet. Les développeurs s'attellent en ce moment à régler l'intelligence artificielle, qu'ils veulent la plus « naturelle » possible. Comprenez par là que vos équipiers et vos adversaires devraient se comporter de manière crédible en évitant de rester à découvert pendant toute la durée d'un combat. Côté multijoueur, là aussi l'équipe en charge du projet bosse d'arrache-pied pour nous proposer quelque chose de convaincant. Il y a fort à parier, vu leur talent, qu'ils y parviendront. Yavin

> Genre : Les inconnus
> Éditeur : Electronic Arts
> Développeur : Digital Illusions CE/Suède
> Date de sortie : Mars 2010

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2



Quelqu'un aurait-il envie de faire du quad ?







La big sister a l'air toute dégonflée comme ça...

>Genre : FPS
>Éditeur : 2K Games
>Développeur : 2K Marin/États-Unis
>Sortie prévue : Février 2010

BIOSHOCK 2



Loin de moi l'idée de rechigner quand il s'agit d'aller essayer un jeu. D'abord parce que ça me fait des miles sur ma carte de fidélité d'Air Lose et que les infâmes plateaux-repas à bord de l'avion sont bons pour ma ligne. Et puis, surtout, ça me permet de jouer avant toi, lecteur. Flatter son ego, ça n'a pas de prix. N'empêche que là, pour aller voir Bioshock 2 à San Franscisco, je traînais un peu les pieds. C'est que dans la catégorie « suite qui ne s'impose pas, à moins de faire gagner plein de brousoufs à son éditeur », ce second épisode mérite un oscar. Bioshock premier du nom avait des fins multiples, mais des fins quand même. C'était bon, on pensait avoir fait le tour de Rapture et réglé son cas à cette buse de Ryan. Et là, voilà qu'il faut retourner dans l'utopie sous-marine pour refaire la même chose ? En fait, non. Ou alors pas tout à fait.



Un big daddy sans sa sister, c'est comme un Death Pote sans son fouet... Inconcevable.



Il y a de nouveaux types de Chrosomes encore plus méchants.

C'EST QUI TON PAPA ?

Bioshock 2 démarre sur une pirouette scénaristique plutôt bien exécutée. Vous incarnez un big daddy avec son scaphandre, son bras qui part en vrille et ses semelles plombées. Tout de suite c'est classe et on se sent très bourrin. Il paraît même qu'on serait le premier modèle. Du coup, on est un peu moins con que les exemplaires ultérieurs, ceux-là mêmes qu'on flinguait dans Bioshock. Après un très long sommeil, Big Daddy numéro 1 se réveille plus ou moins amnésique (comme c'est pratique) plus de dix ans après Bioshock 1.



Dis donc, tu ne viens plus aux soirées…

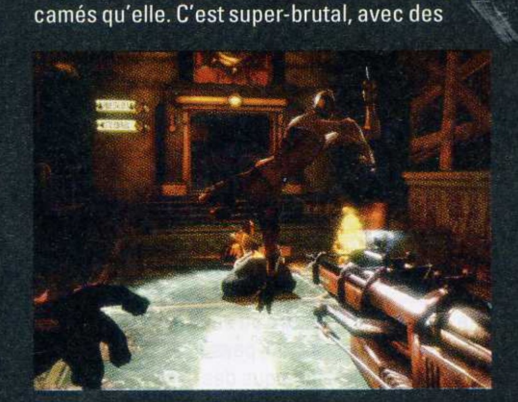
Je vous épargne les subtilités du scénario pour arriver au point où notre gros scaphandrier se met à en vouloir à la nouvelle patronne de Rapture, Sophia Lamb. Cette doctoresse règne désormais sur une cité dévastée et partiellement envahie par les flots. Plus mystique que Ryan, elle se la joue messianique pour rallier à elle une population qui a continué de dégénérer en une décennie. Les chrosomes n'ont pas cessé de se shooter à l'adam et aux plasmides. Ils sont tellement déformés et mutés que même Secret Story n'en voudrait pas !

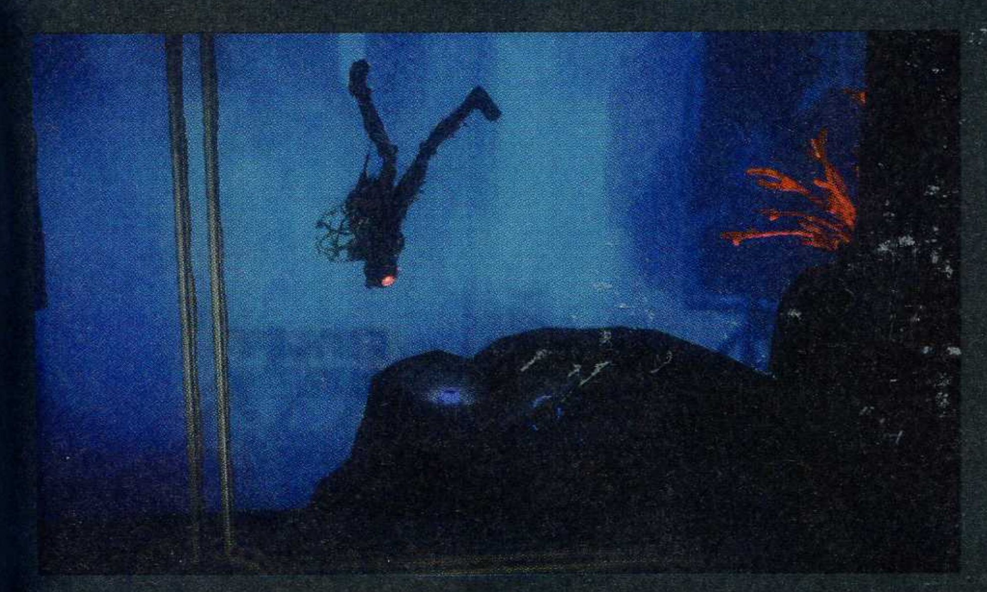
Retour à Rapture

Concrètement, le Big Daddy va traverser Rapture et tout raser sur son passage. C'est qu'il est doué, le scaphandrier. Déjà, il peut utiliser plasmides et arme de concert. Un dans chaque main, et vas-y que les têtes sautent ! Niveau plasmides, on retrouve du classique (feu, glace…) et quelques nouveaux trucs bien fun comme créer des vortex ou hypnotiser un adversaire pour qu'il se batte pour nous pendant quelques secondes. Les armes ne sont pas en reste : la vrille bien sûr, mais aussi un lance-harpon ou lance-grenades. J'ai beaucoup aimé certaines munitions spéciales qui permettent de déployer des tourelles ou de pirater à distance (sans mini-jeu à la con cette fois). Tout ça donne du rythme et une bonne impression de puissance. D'ailleurs, c'est ce qui se dégage de cette suite : c'est beaucoup plus bourrin, plus tourné vers l'action et moins sur l'ambiance.

Garçon, la même chose !

Certes, on retrouve Rapture, avec des quartiers totalement inédits mais dans le même esprit que dans le précédent épisode. La sensation de visiter le bâtiment B est assez forte, et le fait que le moteur graphique ait à peine été amélioré n'aide pas à insuffler un peu de fraîcheur. Néanmoins, ça fonctionne encore. Et puis il y a une très bonne idée avec la nouvelle « utilisation » des petites sœurs.
Vous vous souvenez que dans le premier Bioshock on pouvait massacrer un big daddy pour sauver ou massacrer la petite fille qu'il protégeait ? Ici aussi on peut, mais pas tout à fait avec les mêmes conséquences. Vu qu'une petite fille sans protecteur, c'est comme un Lucky sans sa touffe de cheveux, vous pouvez adopter la gamine ! Elle grimpe gentiment sur votre épaule et va être toute sage ou presque. Parce que dans ce jeu, les gosses sont quand même des junkies complètement intoxiquées à l'adam. La gamine peut renifler la substance miracle et vous montrer le chemin pour aller planter sa seringue dans un cadavre bien juteux. Seul hic, l'opération a tendance à rameuter tout le quartier. Il faut alors protéger la gosse des assauts de chrosomes tout aussi camés qu'elle. C'est super-brutal, avec des







La chirurgie à la fin, ça abîme.

pouvoirs plasmides qui volent bas mais c'est aussi le pied. Et c'est vous qui lancez les hostilités en envoyant la petite sœur récolter. Donc vous pouvez préparer le comité d'accueil avec ce qui faut en pièges et tourelles. D'ailleurs, ce n'est pas la seule fois que vous êtes plus ou moins maître des événements. Car il arrive un moment où la fillette est repue. C'est alors l'heure du choix. Soit vous la « récoltez » et vous ingurgitez son adam avec une gloutonnerie qu'on ne rencontre guère que dans les troquets chiliens, soit vous la laissez partir via un conduit d'aération. Là encore, l'opération ne passe pas inaperçue. Mais c'est carrément une big sister qui fait le déplacement.

Ta sœur, elle est trop bonne

Plus mince et gracile que le daddy, la big sister est bien une femme comme en témoigne son aptitude à vous les briser. Les sisters sont de véritables furies, sautillant partout, s'agrippant aux murs en vidant votre compte en banque, enfin vos munitions donc plus tard votre compte en banque pour en racheter. Les combats contre ces mini-boss sont assez dantesques. Néanmoins, j'ai un peu peur qu'ils soient répétitifs, ou en tout cas que la structure du jeu le soit. En effet, il va souvent s'agir d'arriver dans une portion de la ville, de trouver une sister, de récolter l'adam, puis de la laisser partir. Et hop, quartier suivant. Il faudra surveiller cet aspect dans la version finale. Enfin, impossible de ne pas mentionner le multi. Disponible en plusieurs modes de jeux, c'est plus ou moins du Counter-Strike maquillé façon art déco. Sur des petites cartes, on s'étripe pour une petite sœur ou pour de l'adam avec une poignée d'armes et de pouvoirs. C'est rapide, bien fouillis et un peu limité. Bref, les consoleux adoreront, sur PC on restera sur sa faim. D'ailleurs, c'est peut-être bien ça le problème avec Bioshock 2. C'est a priori bien fait, plutôt complet mais avec ce petit goût de réchauffé qui énerve. Un peu comme un plat de poisson qu'on vous ressert le lendemain…

Freedom Fries

ADVENTURES APES AND THE MAYAN MYSTERY

>Genre : Plateforme >Développeur : Adventure Apes >www.adventureapes.com/games.html

L'homme descend du singe, le singe descend de l'arbre… on connaît la rengaine. Est-elle vraie pour autant ? Le singe n'est-il pas capable, lui aussi, de résoudre de nombreux mystères et de trouver des trésors cachés dans les coins et recoins d'anciennes ruines mayas ? Vous découvrirez tout cela, et bien plus encore, dans ce jeu de plateforme classique et doté d'une jouabilité au petit goût de reviens-y.





Se rouler en boule permet de franchir les passages les plus étroits.

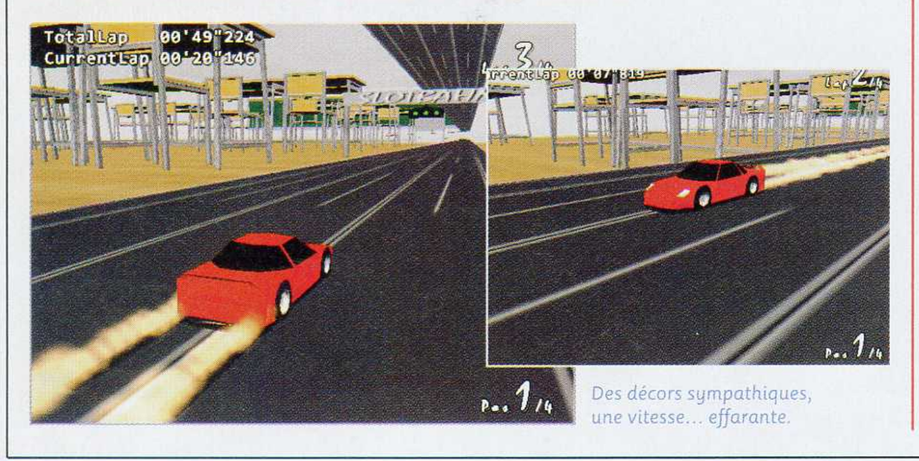
DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

L'actu des jeux indépendants

SLOTBAHN

>Genre : Course
>Développeur : N.C.
>www.vector.co.jp/download/file/winnt/game/fh485000.html

Conduire, c'est fatigant. Il faut tourner le volant, à gauche, à droite, le remettre au centre, tourner à nouveau, appuyer sur la pédale d'accélérateur, le frein, l'embrayage, passer les vitesses, enclencher le clignotant… La vie était tellement plus simple à l'époque des bons vieux circuits Carrera ou Scalextric, on appuyait sur un bouton et zouuu les petites voitures déboulaient à toute vitesse. On relâchait la pression, elles s'arrêtaient net. Rien de compliqué à comprendre, juste le plaisir du jeu, en toute simplicité. Exactement ce que vous propose ce titre un peu étrange vu que la facétieuse caméra se bornera souvent à se placer face à votre voiture afin qu'il vous soit impossible d'anticiper correctement le virage suivant. Par chance, une fois les tracés assimilés, ce n'est plus vraiment un problème !



Des décors sympathiques, une vitesse… effarante.



Vaisseau ennemi détecté, à l'attaque !

STRANGE ADVENTURES IN INFINITE SPACE

>Genre : Stratégie
>Développeur : Digital Eel
>www.digital-eel.com/sais/index.htm

Stratégie spatiale ou spéciale ? Résolvez cet obscur mystère grâce à cette aventure originale à plus d'un titre. La génération aléatoire des planètes rend chaque partie différente de la précédente, et le temps de jeu n'excède que très rarement vingt petites minutes. Parfait pour la pause-déjeuner.





ADDICSJON

>Genre : Plateforme
>Développeur : Reactor Products
>http://hempuli.com/AD/

Petite révolution dans le jeu de plateforme, ici notre « héros » ne fera pas exactement ce qu'on lui ordonne, bien au contraire ! C'est que ce gros camé cherchera plutôt à attraper les pilules disséminées dans les tableaux en sautant ou se dirigeant automatiquement vers elles.
Le problème, c'est que plus le malotru avale de comprimés et plus les effets secondaires (troubles de la vision, tremblements…) se font sentir et rendent le personnage de plus en plus difficile à contrôler. Prenant comme tout, Addicsjon nous en fait voir de toutes les couleurs et impose de parcourir deux fois l'aventure. Une première fois sobre comme un nain de jardin et une seconde le cerveau plongé dans l'enfer de la drogue. Une jouabilité expérimentale au service d'une excellente idée. Que demander de plus ?



Vous ne devez PAS ramasser les pilules.

FULL ACE TENNIS SIMULATOR

>Genre : Sport
>Développeur : Galactic Gaming Guild
>www.fullacetennis.com

Amateurs du tennis de Wii Sports, ne vous réjouissez pas trop vite et retournez lire le titre du jeu plusieurs fois si nécessaire. Le mot que vous devez retenir est « simulator ». Parce que, nom de nom, en voilà un qui n'usurpe pas le terme tant il vous demande de faire preuve d'une précision diabolique. La moindre erreur de placement ou de dosage dans la frappe se solde inévitablement par un point en faveur de votre adversaire.
Punitif à l'extrême, le jeu impose de prendre quelques cours via le didacticiel (heureusement) inclus afin d'en comprendre toutes les subtilités. Et tant pis pour la 3D un poil désuète ou le manque flagrant d'ambiance sonore.
Les vrais passionnés oublieront bien vite ces quelques désagréments pour se concentrer sur les services, lifts et autres lobs.

Notez les symboles sur le filet, une jolie façon de se moquer de la publicité trop présente sur les courts !

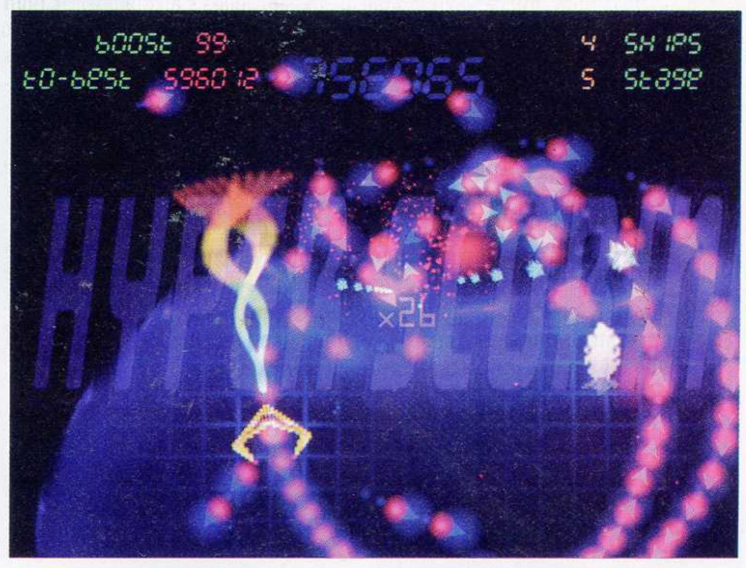


GRIDRUNNER REVOLUTION

>Genre : Shoot-em-up
>Développeur : Llamasoft
>www.llamasoft.co.uk/grintro2.php

Du haut de l'écran descendent des vaisseaux sur lesquels il me faut tirer afin de les empêcher d'arriver jusqu'à moi. Hum O.K., et quand j'en détruis plusieurs il y a des… moutons qui me tombent dessus en bêlant comme des ân… enfin, euh, en bêlant. Ahem, très bien, je peux gérer et collecter des moutons mais dites-moi, ce n'est pas un peu 1983, comme concept ? Ah ben si, il s'agit bien d'un remake, pétaradant, plein de couleurs et d'effets de lumière. À essayer.





Un mouton à droite, il ne faut pas le rater.

DARK SOULS II

>Genre : RPG
>Développeur : Warfare Studios
>http://warfarestudios.com/phpBB3/viewtopic.php?f=23&t=320

Mon nom est Galahar. Voilà dix ans que j'ai quitté ma ville natale et j'ai bien l'intention d'y retourner accompagné de ma femme Kara. Sur le chemin, nous en profiterons pour chercher notre fille disparue et, avec un peu de chance, je deviendrais le nouveau maître des épées. Je sais, j'ai l'air de sortir d'une Super Nintendo mais si vous pouviez me filer un petit coup de pouce, je vous en serais éternellement reconnaissant.



Des mécaniques de jeu plus que classiques.



Rien n'est perdu, notre héros peut encore s'en sortir grâce aux rebonds sur les parois.

RUNMAN : RACE AROUND THE WORLD

>Genre : Plateforme
>Développeur : Tom Senett & Matt Thorson
>http://whatareyouwait.info/

Contrairement à ce que la légende laisse entendre, l'arrogant hérisson bleu au regard furax n'est pas la créature la plus rapide de l'univers. Il se murmure même qu'il éviterait soigneusement de rencontrer Runman, sorte de petit être vivant pas bien défini et malgré tout très très rapide. Runman court, saute, rebondit sur les murs, se projette en arrière, repart en avant et ramasse de nombreux items sans disposer d'une microseconde pour leur jeter un regard tant sa vitesse de progression dépasse l'entendement. La réalisation graphique façon décor crayonné inspire le respect tandis que le reste de la production – animations et musiques – achève de nous convaincre que nous sommes en présence d'une véritable petite perle du genre plateforme.

TELEPATH PSY ARENA 2

>Genre : Stratégie
>Développeur : Sinister Design
>http://sinisterdesign.net/?page_id=164

Un groupe d'aventuriers de votre choix, un gigantesque tournoi infesté de groupes d'ennemis tous plus puissants les uns que les autres et votre seule petite cervelle pour remporter le titre. Les combats se jouent au tour par tour, il convient donc de bien réfléchir aux mouvements avant de les effectuer. Toutes les actions étant limitées en nombre, il faudra veiller à garder un groupe de soldats parfaitement maîtrisé et homogène avant de les envoyer au casse-pipe sous peine de les voir disparaître prématurément. Sans en atteindre le prestige ni la richesse, Telepath Psy Arena 2 rappelle fortement les excellents Heroes of Might & Magic, ce qui n'est pas pour nous déplaire.



Parfait exemple de ce qu'il ne faut pas faire en matière de stratégie : avancer tout seul à découvert.

Les goulots d'étranglement donnent toujours des combats intéressants.

LEGIE

>Genre : RPG
>Développeur : Sudokop
>http://legie.sudokop.com

Entouré de murs, on se sent plus en sécurité que perdu au beau milieu du désert. Voilà sans doute l'explication la plus logique que l'on peut donner à cette curieuse fascination humaine pour les couloirs tout sombres. Autant dire qu'ici, vous allez en bouffer et plus que de raison car l'aventure s'inspire de cette tripotée de RPG sortis dans les années 90 (Stonekeep, Lands of Lore...) et qui nous ont coûté tant de soirées d'hiver. Ça tombe bien, il approche.

Hum, cet endroit a l'air plutôt glauque...



Un univers aussi moche qu'intéressant.



Ne touchez pas les bestioles !



Le 17e niveau, que vous ne verrez pas avant un bon moment.

MINER 2049ER AGAIN!

>Genre : Action >Développeur : Danjo
>www.acoders.com/acsite/viewsoftware.php?id=162

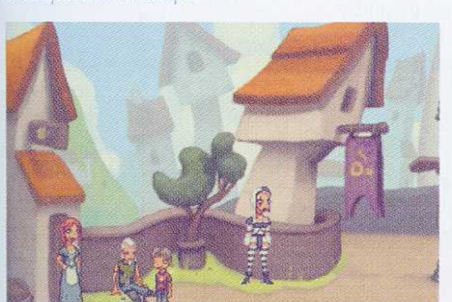
Pour tromper l'ennui, quoi de mieux que de passer une lingette dépoussiérante sur tous les meubles de la maison ? À peu près tout et n'importe quoi y compris courir tout nu dans un vaste champ d'orties, certes. Vous avez raison, mais vous raterez alors le plaisir de voir les jolies couleurs d'origine de votre mobilier illuminer votre intérieur. Un peu comme ce mineur dévoué qui n'aura de cesse de purger des dizaines de tableaux en éliminant toute trace du produit toxique déversé sur le sol. Pour ce faire, il lui suffit de marcher sur les plateformes et tout disparaît, comme par enchantement. Ou comme avec cette lingette dépoussiérante que vous allez maintenant user à vous en péter la main avant de vous lancer dans ce magnifique remake d'un jeu pour Atari 2600.

AWAKENER

>Genre : Aventure >Développeur : Ben304 >www.bigbluecup.com/games.php?action=detail&id=1208

Salut, c'est Fadi ! Quelle journée magnifique, n'est-ce pas ? Le soleil brille, les oiseaux chantent et j'ai reçu l'autorisation d'aller voir ma tante Sylvia pour la journée ! De ce pas, j'y cours même si cela signifie qu'il va m'arriver un tas de broutilles pas possibles et que je vais devoir me dépêtrer d'une tonne de situations embarrassantes. Après tout, j'avais toujours rêvé de jouer dans un jeu d'aventure en point & click, voilà qui est fait. N'hésitez pas à venir jouer avec moi : plus on est de fous plus on... est de fous.

Classique... très classique.





On pense à tout
Retrouvez toutes les URL de cette rubrique sur le blog officiel de la rédaction : http://www.joystick.fr



On passera sous silence les balbutiements de la licence Alien Versus Predator, apparue d'abord sur la console de Mario, pour remonter le temps à 1999, date de sortie du premier véritable Alien versus Predator digne de ce nom sorti sur PC. Développé par les Anglais de Rebellion, ce FPS s'est vite bâti une solide notoriété : chaque faction – alien, predator et humains – proposait une prise en main unique. Pour l'époque, la réalisation était assez réussie : le moteur 3D Azura, développé en interne par les Britons, en avait un peu plus que la moyenne dans le buffet.



Le Predator est au-dessus de la mêlée. Son canon d'épaule peut one shot n'importe quel ennemi...



Ils ont l'air balèzes sur les photos, les Marines. Dans la vraie vie du jeu, ils tiennent pas 30 secondes...

GENRE
Extraterrestres qui se bouffent la gueule
ÉDITEUR
Sega
DÉVELOPPEUR
Rebellion/Angleterre
SORTIE PRÉVUE
Février 2010

ALIENS VS PREDATOR

Les marines à la peine

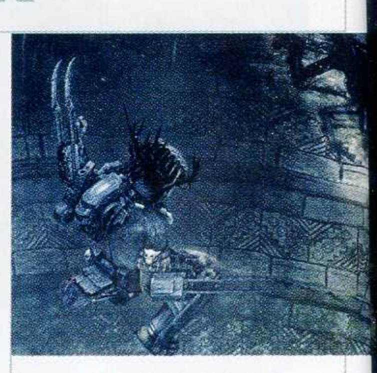
Dix ans plus tard, Rebellion a remis la main sur sa licence et, sans vergogne, utilise une énième mise à jour de l'Azura pour développer son nouvel AvP. Un choix dicté par des raisons que l'on suppose bassement mercantiles : le jeu sort également sur les deux consoles à la mode. Au moins, Rebellion s'est assuré que le moteur 3D ne serait pas trop gourmand pour les fragiles petits GPU de ces machines… Sur les images ci-contre, ça a l'air plutôt joli. Dans la pratique, la version bêta que nous avons vu tourner lors de la présentation des modes multijoueurs chez Sega était très loin de ce résultat. C'était ternasse, pas raffiné et sujet à des hoquets mais le producteur nous a assuré que la version finale allait bénéficier des technologies dernier cri. PhysX Nvision ? No comments, autre question ? Bon, ça part mal cette affaire, allons plutôt essayer le mode multijoueur.



Vertige de l'alien

Le premier AvP avait trois gros défauts : jouer à l'alien filait rapidement le vertige (pour ne pas dire la gerbe), le predator était bien trop avantagé avec ses gadgets et son invisibilité. Quant au marine, il servait de chair à pâté pour les deux autres races. Dix ans plus tard, les progrès sont minimes. Le HUD de l'alien permet de savoir à peu près dans quel sens nous évoluons, le strict minimum lorsque l'on propose de jouer une bestiole qui peut grimper et s'accrocher n'importe où… Le marine, en l'état, est plus frustrant qu'autre chose à jouer : il ne peut pas se rendre invisible, il n'est pas performant au corps à corps, il se déplace à deux à l'heure, ne peut pas grimper partout…
Et ce n'est pas son radar, au balayage bien trop lent, qui lui permet de survivre plus de 30 secondes en multijoueur face aux deux autres énervés. Le predator, quant à lui, est toujours bien trop efficace, malgré le rajout d'une jauge d'énergie limitant l'usage de ses armes. On passera sous silence l'ergonomie approximative, permettant de réaliser des coups fatals au corps à corps à plusieurs mètres de distance. Pour l'instant, c'est donc loin d'être gagné pour Rebellion, qui doit impérativement muscler ses graphismes et équilibrer ses classes de personnages pour espérer convaincre. On attend de mettre la main sur une version plus aboutie pour se rassurer… ou avoir encore plus peur.

Styx





Le jeu compensera son manque de polygones par une grande variété d'effets lumineux.



Ne croyez pas qu'il coure à sa mort... en tout cas pas forcément.



Lorsque mon petit cousin regardait les aventures d'Avatar The Last Air Bender, je me disais que jamais, oh grand jamais, je ne jouerais à un jeu portant ce titre... Aujourd'hui, pourtant, c'est bien moi qui ai passé plusieurs heures sur Avatar. À ma décharge, il ne s'agit pas d'une adaptation au rabais du dessin animé cité plus haut, mais de l'adaptation du nouveau film de science-fiction de James Cameron, annoncé comme LE blockbuster de cette fin d'année.

GENRE
Action
ÉDITEUR
Ubisoft
DÉVELOPPEUR
Ubisoft/Canada
SORTIE PRÉVUE
3 décembre 2009

JAMES CAMERON'S AVATAR

Et c'est pour cette raison que la Fox, Ubisoft et le père Cameron n'ont jamais jugé nécessaire de vraiment communiquer sur ce titre. Autant dire que nous attendions cette version bêta le scalpel à la main, prêt à lui ouvrir les entrailles pour voir s'il s'agissait d'un titre extra-terrestre ou d'une monumentale escroquerie comme nous en avons connue avec Jacques Pradel...

Dans cette version bêta, l'animation des Navi manquait encore de variété.



Les Experts Pandora

Une autopsie plus complexe qu'il n'y paraît puisque d'un côté les humains étaient protégés par des armures extrêmement résistantes et les autochtones, hauts de trois mètres, peu enclins à se laisser traiter comme de simples cobayes. Mais à Joystick, rien d'impossible, et c'est donc par pur dévouement scientifique que je me suis plongé dans cette expérience qui fut, pour moi, une véritable révélation (NDLR : normal, c'est la seule bêta que tu as rédigée dans ce numéro...). Non pas qu'Avatar soit exceptionnel ou le talent des équipes d'Ubisoft incommensurable mais, bel et bien, parce que le film de James Cameron sera une véritable baffe pour tous les geeks, fans de films d'animations en images de synthèse et autres fous furieux en mal de science-fiction. Et si le jeu d'Ubisoft ne brille pas par son originalité, ses qualités graphiques et l'univers qu'il propose (celui du film donc... pour ceux qui commencerait cet article au milieu) sont tout simplement bluffants. Un aspect global qui s'explique d'une part par le recyclage du moteur de Far Cry 2 (loin d'avoir été rentabilisé par les ventes du jeu éponyme) et par le travail réalisé par James Cameron et ses équipes pour imaginer un monde extra-terrestre et son écosystème régi par des règles « logiques » mais, pourtant, radicalement différentes du nôtre. Entre les espèces

animales gigantesques et possédant toutes 3 paires de pattes et les autochtones, hauts de trois mètres et à la peau bleue, difficile de ne pas se croire à l'autre bout de la galaxie.

Schtroumpfs belliqueux vs Humains teigneux

Bien qu'ils ressemblent à des Schtroumpfs accros aux hormones de croissances, les habitants de Pandora (la planète où se déroule l'action d'Avatar) sont loin d'être aussi soupe au lait et pacifiques que les petites créatures pourchassées par Gargamel. Rapidement, que ce soit en les affrontant ou en les jouant, vous constaterez que leur arsenal diplomatique n'a rien à envier à celui des soldats venus « apporter la civilisation » à ce peuple qui n'avait rien demandé à personne...
En effet, après quelques heures de jeu, vous aurez le choix entre continuer à œuvrer pour les humains et réduire toutes velléités d'indépendance du peuple de Pandora ou, au contraire, rejoindre les rangs des Schtroumpfs basketteurs et bouter l'envahisseur humain hors de votre belle planète... Deux points de vue, qui offrent également deux gameplay relativement différents. Alors que les Humains misent tout sur leur technologie (armes à feu, véhicules militaires, frappes de soutien...), les Navi, eux, comptent sur leur symbiose avec la nature, leur force surhumaine et leur discrétion naturelle. Inutile, avec ces derniers, de foncer tête baissée sur l'ennemi. Il faudra apprendre à le contourner, à l'attirer près des plantes carnivores et autres joyeusetés de Pandora.

Chassez le naturel, il revient au galop

Après quelques heures passées à jouer à Avatar, il ne fait aucun doute qu'Ubisoft a respecté le cahier des charges à la lettre. Graphismes somptueux, dignes de la réalisation époustouflante du film (regardez le trailer si vous doutez de mes dires), mécanismes de jeu bien ficelés (à défaut d'être originaux), rejouabilité réelle (deux factions pour une même histoire)... Pourtant, la version essayée manquait du petit quelque chose qui fait les GRANDS jeux. Ce souffle épique qui vous prend, vous emporte durant des heures, votre souris ou votre paddle à la main, vers cet ailleurs que chacun cherche en jouant. La faute peut-être au fait que j'ai choisi de rejoindre le camp des Navi et leur quête pour la liberté. Car, pour moi, ne pas soumettre et exploiter est contre nature...
À n'en pas douter, j'aurais pris bien plus de plaisir à ravager cette belle nature, exterminer ces créatures bleues réfractaires à la technologie et donc au contenu de Joystick... Alors, pour le test, j'ordonnerais à Sundin ou Savon de laisser libre cours à leur gentillesse crasse et, là, nous verrons ce que ce jeu a vraiment dans le ventre. Si des deux « options », il n'y en a réellement qu'une d'amusante ou si, tout simplement, je suis vraiment trop dérangé pour apprécier des choses simples comme la nature, la camaraderie et les géantes à la peau bleue...

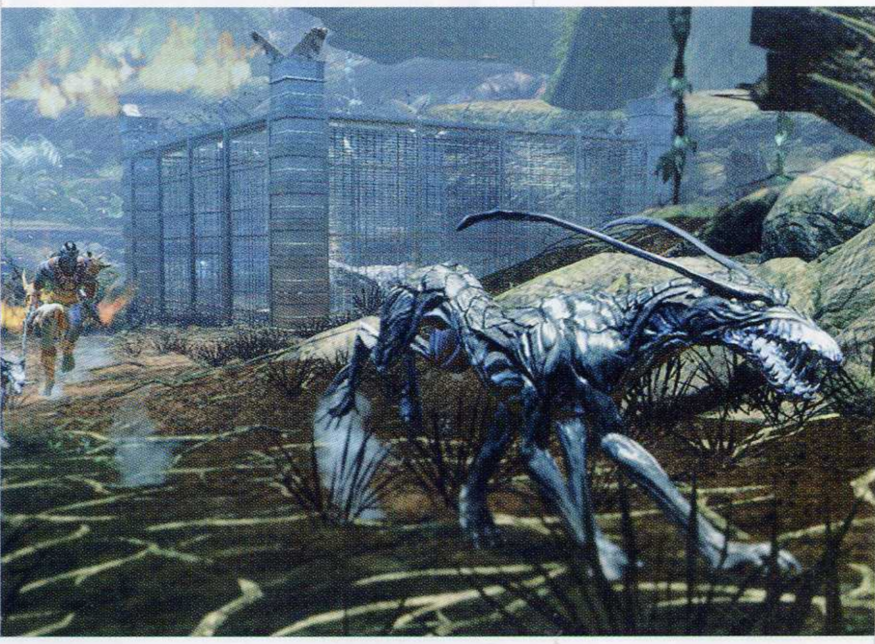
Death Pote



Lorsque vous jouerez les humains, vous pourrez contrôler différents véhicules, dont ces hélicoptères.



La faune et la flore sont aussi étranges que dangereuses...



Les Navi – et leur architecture tribale – n'en sont pas moins des guerriers émérites.



LES 10 GROSSES SORTIES DE 2010
TAPIS DE BOMBES

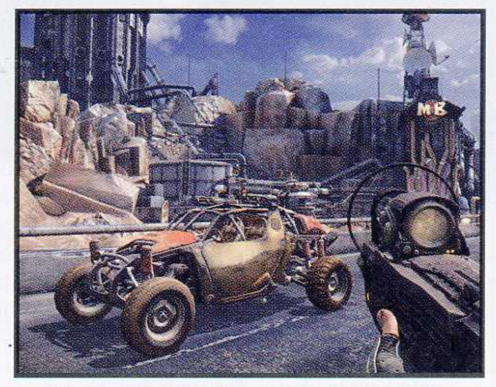
PAR YAVIN

Pas le moral ? Les fêtes qui approchent vous dépriment ? Attention, ce qui suit pourrait bien vous mettre du baume au cœur.

L'année qui vient de s'écouler fut, sans conteste, l'année des reports. Que de jeux renvoyés à 2010 pour éviter la période encombrée des fêtes de fin d'année ! À tel point qu'elles ne sont plus si encombrées et que l'embouteillage pourrait n'avoir été retardé que de quelques mois. Quoi qu'il en soit, c'est pour nous l'occasion de faire un point sur les jeux à surveiller de près. Après délibération, nous les avons classés, du plus attendu au quand-même-très-attendu.

1 - CHIEN MÉCHANT

Mine de rien, voilà un paquet d'année qu'Id Software n'a plus sorti un jeu créé de ses propres mimines. On ne dirait pas comme ça, ma pauvre Lucette, mais Doom 3 date déjà de 2004 ! C'est donc six ans plus tard (sans qu'on en connaisse le mois) que sortira Rage dont je me demande s'il est bien utile de vous rappeler qu'il s'agit d'un FPS mâtiné de déplacements et combats à bord de différents véhicules. Une ambiance Mad Max encore renforcée par la possibilité de participer à des courses automobiles survoltées dans lesquelles, vous l'aurez compris, le seul talent du pilote ne suffira pas. Il faudra veiller à ne pas se faire exploser à la mitrailleuse tout en cherchant à éradiquer l'adversaire par tous les moyens possibles. Pour le reste, on aura affaire à un FPS plutôt classique mais bien mis en scène avec son chasseur de primes (vous), ses ordures à zigouiller et ses récompenses à accumuler pour devenir de plus en plus puissant et meurtrier. Difficile, pour finir, de parler d'un tel titre sans évoquer son moteur graphique capable d'afficher des textures incroyablement détaillées sans trop souffrir. Une chose est sûre, à Joystick, Rage fait l'unanimité !



Rage. **À pied ou en voiture ? À vous de choisir !**

2 - LE RETOUR DU GÉANT

Ne nous voilons pas la face, une des plus grosses baffes de 2010 sera assénée par nos amis de Blizzard, jamais les derniers sur les rangs quand il s'agit de multiplier les pains dans la figure. Massez-vous bien les joues, il faut les préparer à recevoir StarCraft II : Wings of Liberty douze ans après son illustre prédécesseur. Et si tout a été dit sur cette future rockstar des étals, on peut quand même rappeler que le premier épisode contient la campagne solo d'une des trois classes disponibles : les Terran. Les mécaniques de jeu devraient se révéler assez classiques avec de nombreux objectifs (vitaux et facultatifs) à remplir. Bien sûr, le multi ne sera pas en reste et offrira, selon toute vraisemblance, des joutes passionnantes et particulièrement épiques. Vérification faite auprès de Sundin, notre expert ès STR, StarCraft II est une bombe à (long, très long, trop long) retardement. Les autres membres de la rédac ne peuvent qu'acquiescer devant autant de bon sens.



Rage. **Non, ce n'est pas le héros du jeu, et Savonfou tient à vous faire savoir que ce n'est pas lui non plus.**

3 - C'EST DÉJÀ DEMAIN

En 2027 sortira Deus Ex 3. Non, attendez... C'est le scénario qui nous envoie en 2027, avant les événements du premier Deus Ex (une vraie manie, décidément). On ne sait toujours pas grand-chose sur le titre si ce n'est qu'il est censé éviter les écueils du deuxième volet (Invisible War et



Star Wars : The Old Republic.



Rage.



StarCraft II. **La vue aérienne reste de mise.**



Deus Ex 3.



Star Wars : The Old Republic. **Et en plus, ça s'annonce joli tout plein.**



Deus Ex 3. **Que restera-t-il d'un des meilleurs FPS/RPG de l'Histoire ? Mystère !**

ses munitions communes à toutes les armes...) tout en gardant un fort penchant action. Ainsi, nous devrons toujours faire preuve de dextérité une fois au combat, les compétences sur papier n'étant pas tout. Pour le reste, système de couverture (une autre manie) et récupération automatique des points de vie surprennent sans pour autant atténuer l'impatience de la rédaction envers un titre que l'on attend de pied ferme. Que voulez-vous, les FPS/RPG se déroulant dans un univers de science-fiction, on n'en trouve pas tous les jours et Lucky, Sundin, Yavin et Death Pote ont plus que hâte de se plonger dans l'univers.

4 - ÉTOILE DE LA MORT

Vous verriez Lucky parler de Star Wars : The Old Republic, le pauvre sautille, agite les bras et se met parfois à courir en rond tout en se bavant dessus. On le comprend, le futur MMORPG de Bioware (encore eux, cette fois assistés par les gens de chez Mythic, développeurs de Warhammer Online) ne peut laisser indifférent. Tenez, même C_Wiz semble prêt à lâcher ses soirées benchmarks pour aller se balader il y a bien longtemps dans une galaxie lointaine, très lointaine. Et si l'on sait encore peu de chose (le niveau maximal, les classes disponibles, les endroits visités) on a déjà pu voir un système de combat bien pêchu. Les amateurs de WoW reconnaîtront ce principe où l'on glane des points via des attaques basiques avant de tout utiliser pour lâcher de vrais gros pouvoirs qui claquent. La différence tenant surtout à la vitesse d'exécution. Ici, tout se fait dans une joyeuse frénésie afin de rendre au mieux l'ambiance des films en éradiquant au passage le côté parfois un peu plan-plan de nombreux titres du genre. Côté quêtes, ce n'est pas mal non plus vu que les développeurs promettent plusieurs manières différentes de les résoudre avec des conclusions différentes. Un aspect alléchant que l'on attendra tout de même de voir mis en pratique avant de crier au génie même si, pour être tout à fait honnête, vu les moyens et les ambitions mis en œuvre sur ce titre, l'échec ne semble pas vraiment une option envisageable.

Star Wars : The Old Republic. **N'oubliez pas que derrière cette bombasse se cache forcément un Sébastien ou un Jonathan.**



5 - FUTUR INCERTAIN

On vous a déjà parlé d'All Points Bulletin (APB), le Grand Theft Auto sauce MMO de Realtime Worlds prévu pour le deuxième trimestre. Future tuerie, déception quasi sûre ? Nul ne le sait et, comme le dit le sage Lucky, plus un jeu est annoncé comme énormissime par ses développeurs, plus le doute est permis. Reste que la perspective de participer à de gigantesques fusillades entre criminels et forces de l'ordre en pleine rue – façon Heat de Michael Mann – contre de vrais autres joueurs et non des I.A. (seuls les passants sont artificiels) s'avère plutôt alléchante. APB, pour les intimes permettra également de chourer des bagnoles, ce qui aura pour incidence, comme pratiquement tout crime commis dans le jeu, d'alerter des joueurs du camp adverse ! Bref, un concept fantastique dont la seule grande inconnue reste la limite fixée à cent joueurs par carte. C'est (vraiment) peu alors on attendra d'y prendre part avant de trop s'emballer.



All Points Bulletin. **De bien belles montures.**

6 - UN PEU DE PRESSION

Moins sûrs, plus casse-gueule, certains jeux ont encore pas mal de choses à nous prouver. À commencer par Mass Effect 2 de Bioware censé débouler en janvier. Toujours très orienté action, ce second épisode nous permettra



All Points Bulletin. **Jamais le terme « fusillade à gogo » n'aura eu autant de sens.**



Mass Effect 2. **Même si les dialogues gardent une importance capitale, il est parfois plus pertinent de laisser parler les canons.**



Mass Effect 2. **Pas de doute, les persos auront toujours autant de gueule.**

d'avancer en compagnie d'équipiers aux capacités plus affûtées. Certaines choses disparaissent, par exemple la possibilité de se déplacer alors que l'on est agenouillé tandis que d'autres font leur apparition, comme la récupération automatique des points de vie lorsqu'on se met à couvert. Exit aussi le système de surchauffe des armes, vous pourrez maintenant tirer autant que vous le désirez sans craindre le coup de la panne. Casual, vous dites ? N'exagérons rien et même si ces modifications peuvent interloquer, le talent des Canadiens pour nous faire participer à des quêtes épiques ne laisse que peu de doutes sur la qualité d'un projet que nous nous réjouissons de voir débarquer.



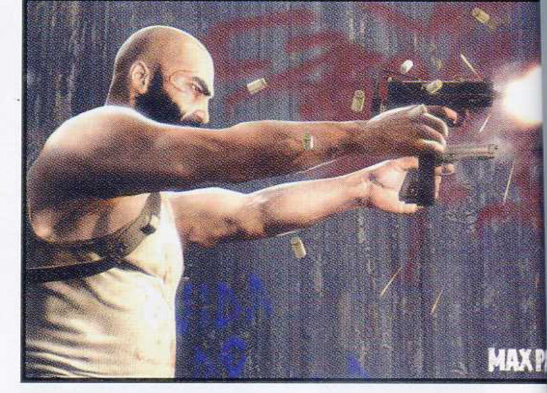
Bioshock 2.

7 - UN SOUPÇON D'AMBITION

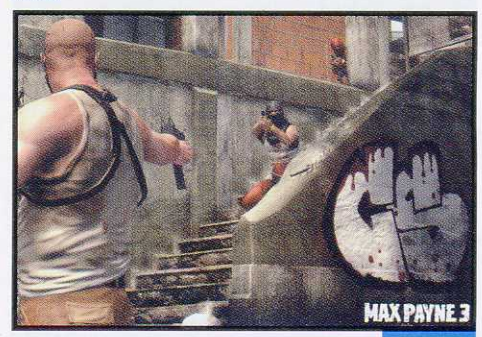
Que dire alors de Bioshock 2 (février) dont le mode solo nous enverra dix ans après les aventures vécues dans Rapture quand son mode multi se déroule l'année précédant celle des événements du premier opus. Des choix étranges, couillus, à l'image de l'aventure qui nous permettra de prendre le contrôle du Big Daddy originel pour se lancer dans une lutte à mort contre la Big Sister aux desseins peu clairs quoique pas forcément enthousiasmants. Un titre qui, à notre avis, aura du mal à créer la surprise mais saura sans doute séduire son monde grâce à un background de folie furieuse.

8 - NE PAS SE LOUPER

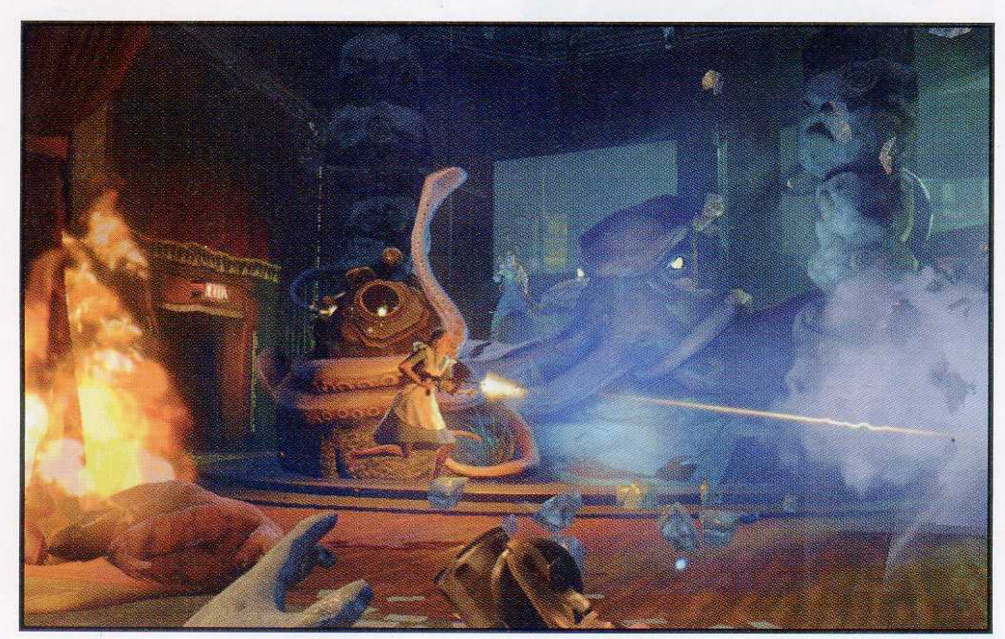
Chez Remedy Entertainment, on s'active sur un certain Alan Wake, en gestation depuis plusieurs années. L'histoire d'un écrivain en dépression, mis au vert par sa femme qu'il perdra rapidement lorsque des forces surnaturelles issues de sa propre plume viendront lui rendre de petites visites de courtoisie. Ce nouveau survival horror semble franchement démentiel et l'attente commence à se faire un peu longuette. À voir, en espérant que Microsoft ne nous fasse pas un mauvais coup en ne le sortant que sur Xbox 360...



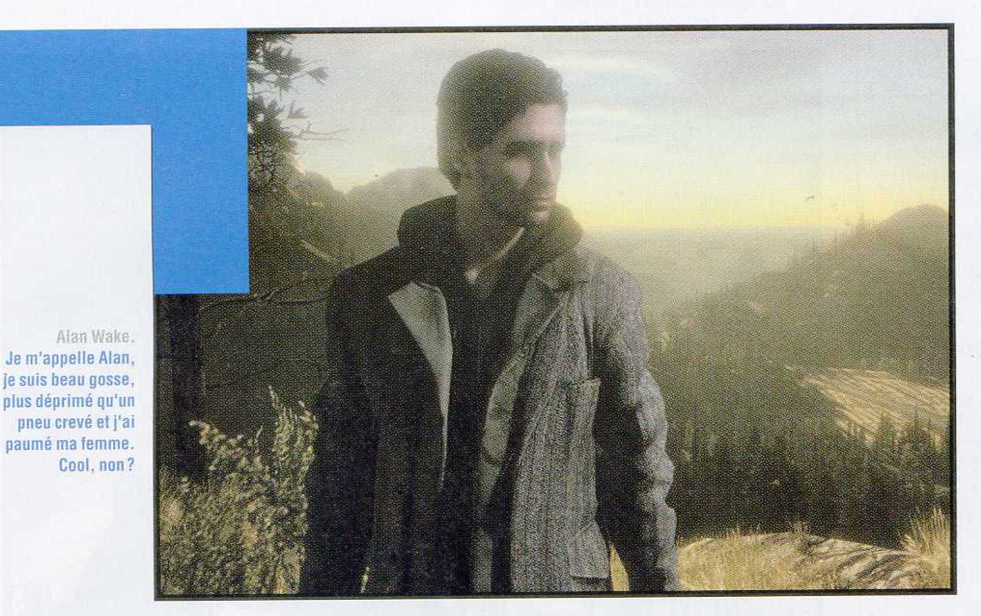
Max Payne 3. **Nouveau look pour Max, pas moins énervé pour autant.**



Max Payne 3. **« Avec la gauche ou la droite ? Fais ton choix. »**



Bioshock 2. **Dites, ce n'est pas l'Alice du Pays des Merveilles, là au fond ?!**



Alan Wake. **Je m'appelle Alan, je suis beau gosse, plus déprimé qu'un pneu crevé et j'ai paumé ma femme. Cool, non ?**



Alan Wake.

9 - PRISE DE RISQUE

Les équipes de Remedy bossant d'arrache-pied sur ce projet, c'est Rockstar Vancouver (Bully) qui a reçu la lourde tâche de sortir un troisième épisode de Max Payne au premier trimestre. Peu de détails ont filtré même si l'on sait déjà que l'action prendra place au Brésil, douze ans après les aventures contées dans Max Payne 2. Parmi les grosses nouveautés, notons surtout le système de couverture permettant de s'abriter pendant une fusillade, pas très original mais bienvenu et... réaliste. Bref, vu le passif de l'équipe en charge, si la technique suit, on devrait se retrouver avec une aventure bien sympathique.

10 - DIABOLIQUE

Pour avoir une liste bien complète, nous ne pouvions oublier Brink, le nouveau FPS des équipes de Splash Damage (Enemy Territory : Quake Wars) dont l'ambiance survitaminée devrait nous offrir quelque chose de fort sympathique. Pour rappel, il s'agit d'un jeu plutôt orienté multi (jouable avec des I.A. à tout moment s'il n'y a plus assez de joueurs humains) mettant en scène deux factions rivales dans un monde post-apocalyptique. Une énième variation sur un même thème dont la principale originalité vient du système « Smooth Movement Across Random Terrain » (ou S.M.A.R.T.) consistant, en gros, à un système intelligent de reconnaissance automatique des obstacles à franchir. Un titre prometteur dont nous allons vous reparler dès que l'on aura eu la chance de passer quelques bonnes heures dessus.

LE GOÛT DES AUTRES

Dix titres incontournables pour 2010, c'est bien, mais est-ce vraiment tout ? Pas vraiment, il nous reste à signaler un certain Mafia 2 de 2K Czech qui semble bien parti pour succéder à son illustre prédécesseur quand Splinter Cell : Conviction d'Ubisoft Montréal devrait en faire de même de son côté. L'idée de nous présenter un Sam désormais à son compte en axant l'aventure sur la poursuite des assassins de sa fille Sarah s'avère en tout cas particulièrement intéressante, et cela promet du très grand spectacle. Reste à savoir si ce sera le cas du Singularity de Raven Software et son étrange uchronie mettant en scène une histoire d'expérience ratée dans les années 50, ses conséquences de nos jours, des Russes (!) et la délicieuse possibilité d'agir sur le temps à notre guise. En parlant de temps, espérons que l'Alpha Protocol d'Obsidian saura profiter de ses quelques mois de retard (sortie au printemps) pour nous offrir une aventure digne de ce nom ! Et voilà qui clôture ce petit tour d'horizon des jeux auxquels la rédaction croit le plus. À ce stade, est-il encore nécessaire de vous souhaiter une bonne année 2010 ? Vous l'avez compris, elle le sera, assurément.



Alpha Protocol.



Brink. **Des environnements de toute beauté.**



Singularity. **À trop jouer avec la science, on en paie le prix.**



DES BOUSES, DES BOUSES ET ENCORE DES BOUSES ! CELA FAIT PLUSIEURS MOIS QU'ON N'AVAIT PAS REÇU AUTANT DE BOUSES À LA RÉDAC (UN DÉLICE À TESTER CES PETITES CHOSES-LÀ). PARCE C'EST AUSSI ÇA LA FIN D'ANNÉE, CHERS LECTEURS : DES BLOCKBUSTERS ATTENDUS… ET DES PETITS JEUX UN PEU POURRIS QUI TENTENT DE NOUS FAIRE CROIRE QU'ILS EN SONT AUSSI, DES BLOCKBUSTERS. C'EST QU'IL FAUT S'Y CONNAÎTRE UN PEU POUR NE PAS S'Y FAIRE PRENDRE (ET LIRE JOYSTICK), LES ÉQUIPES MARKETING S'OCCUPANT DE CES PETITS BIJOUX RIVALISANT DE MALICE POUR TROUVER LES SLOGANS LES PLUS AGUICHEURS POSSIBLE. CHACUN FAIT AVEC SES MOYENS, QUE VOULEZ-VOUS, ET APRÈS TOUT, IL FAUT DE TOUT POUR FAIRE UN MONDE.

Sundin

JEU DU MOIS

LEFT 4 DEAD 2

ÉDITEUR VALVE SOFTWARE
DÉVELOPPEUR VALVE SOFTWARE/ÉTATS-UNIS

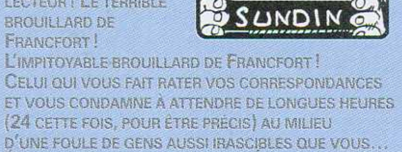
LE FPS COOPÉRATIF DE VALVE SE PORTE BIEN, MERCI POUR LUI. SI, PAS PLUS TARD QU'IL Y A QUELQUES SEMAINES, ON A FRANCHEMENT EU PEUR QUE CETTE SUITE SOIT SANS INTÉRÊT OU TROP VIDE DE CONTENU, NOUS SOMMES AUJOURD'HUI PLEINEMENT RASSURÉS. ON PEUT TOUJOURS REPROCHER À VALVE LE PRIX DU JEU, PLEIN POT, MAIS POUR LE RESTE, ÇA VA ÊTRE DUR ! PAR DE SUBTILS CHANGEMENTS ET GRÂCE À CINQ TRÈS BONNES CAMPAGNES ET UN NOUVEAU MODE DE JEU, LEFT 4 DEAD 2 SE HISSE SANS AUCUN MAL AU RANG DE JEU DU MOIS. ON Y R'TOURNE !

Liberté d'expression



LE RHUME, C'EST MAL ! LE RHUME, ÇA VOUS FOUT UNE JOURNÉE DE BOULOT EN L'AIR… MAIS UN BON RHUME, C'EST AUSSI LE MEILLEUR MOYEN, POUR UN RC, DE RESTER AU CHAUD SOUS SA COUETTE OU DEVANT SON ÉCRAN À JOUER. C'EST DONC AVEC UNE FIÈVRE CARABINÉE QUE J'AI, ENFIN, PU FINIR BATMAN. LE SEUL PROBLÈME, C'EST QUE J'AI PARFOIS EU DU MAL À DIFFÉRENCIER CE QUI ÉTAIT LE DÉLIRE IMAGINÉ PAR LES CRÉATEURS ET CEUX DE LA MALADIE. J'EN VOIS LE BOUT ET MA CONVALESCENCE A ÉTÉ L'OCCASION POUR L'ÉQUIPE DE SOUFFLER UN PEU…

Le jeu du moment
BATMAN : ARKHAM ASYLUM
Le jeu attendu
SPLINTER CELL CONVICTION



NOUS LE REDOUTONS TANT. MOI PARTICULIÈREMENT, QUI L'AI RENCONTRÉ DEUX FOIS EN TROIS MOIS. QUI ? LE BROUILLARD DE FRANCFORT, CHER LECTEUR ! LE TERRIBLE BROUILLARD DE FRANCFORT ! L'IMPITOYABLE BROUILLARD DE FRANCFORT ! CELUI QUI VOUS FAIT RATER VOS CORRESPONDANCES ET VOUS CONDAMNE À ATTENDRE DE LONGUES HEURES (24 CETTE FOIS, POUR ÊTRE PRÉCIS) AU MILIEU D'UNE FOULE DE GENS AUSSI IRASCIBLES QUE VOUS… ÉVITEZ-LE À TOUT PRIX, LECTEUR ! ÉVITEZ-LE !

Le jeu du moment
LEAGUE OF LEGENDS
Le jeu attendu
JE N'ATTENDS PLUS RIEN !



JE L'AI DIT, JE LE REPÈTE : TORCHLIGHT, C'EST BON MANGEZ-EN ! SI LA VERSION TESTÉE CE MOIS-CI EST RÉSERVÉE AUX ASOCIAUX MALADIFS (CEUX QUI POSENT DES PIÈGES À LOUPS DEVANT LEUR BOÎTE POSTALE POUR AMUSER LEUR FACTEUR), LE STUDIO RUNIC GAMES A PRÉVU LE LANCEMENT PROCHAIN D'UNE VERSION MMO FREE 2 PLAY. SI LE MOIS PROCHAIN CE TOP RÉDAC EST VIDE, C'EST QUE JE SUIS MORT DE BONHEUR DEVANT MON PC.

Le jeu du moment
TORCHLIGHT
Le jeu attendu
STAR WARS : THE OLD REPUBLIC

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.


TOUT PUBLIC


PUBLIC AVERTI


PUBLIC ADULTE



Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.


INTERNET

Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



Left 4 Dead
Turtle Rock Studios/Valve Software

BioShock
2K Games/Irrational games

Crysis Warhead
Crytek Studios/Electronic Arts

STRATÉGIE



League of Legends
Riot Games/Goa

WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard

Dawn of war II
Relic entertainment/THQ

SPORT/SIMULATION



Race Driver GRID
Codemasters/Codemasters

RACE 07
Simbin/Simbin

Need for Speed : SHIFT
Slightly Mad Studios/Electronic Arts

JEUX ONLINE



World of WarCraft + Burning Crusade + Lich King
Blizzard/Vivendi Universal Games

La Saga Guild Wars
ArenaNet/NCsoft

Aion
NCsoft/NCsoft

JEU DE RÔLE



Dragon Age : Origins
Bioware/Electronic Arts

Risen
Piranha Bytes/Deep Silver

The witcher
CD Projekt/Atari



Ce Top Redac sera pour moi l'occasion de faire un exercice d'écriture que j'ai envie d'intelligemment d'intituler le « Speed pipi writing ». Alors que je suis en train d'écrire ces lignes, j'ai une furieuse envie d'aller aux toilettes. Le challenge étant d'arriver à vous lâcher un truc intéressant avant de céder à la tentation des cabinets. Ah, je sais ! Je vais vous parler des…

Le jeu du moment
Dragon Age : Origins
Le jeu attendu
Napoleon Total War



Même pas honte, j'admets mon amour pour Uncharted et sa suite, même si ça ne se joue pas sur PC. Déjà très amusant pour le premier volet, le second est tout simplement hallucinant et redéfinit l'idée d'un film interactif. C'est beau, c'est bien, c'est grand, et ça vous donne l'occasion de justifier l'achat d'une PS3 Slim pour Noël. Comme un certain Yavin, s'il ne meurt pas d'ici là d'une overdose de produit détartrant…

Le jeu du moment
Uncharted 2
Le jeu attendu
Star Wars : The Old Republic



Pour préserver une cafetière à expresso, rien de tel qu'un petit détartrage mensuel. Néanmoins, quand vous lirez dans la notice de bien rincer le tout avec deux réservoirs d'eau claire, n'hésitez pas. Parce que je ne sais pas si vous connaissez celle du type qui vient de s'envoyer un kawa à l'acide citrique, mais moi si.

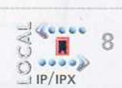
Le jeu du moment
Torchlight
Le jeu attendu
Colin McRae DiRT 2

Left 4 Dead 2

ON VA TOUS Y PASSER







Config minimum CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, Carte 128 Mo
Éditeur Valve Software
Développeur Valve Software/États-Unis
Texte et voix en français

SI SIX ANS ONT PASSÉ ENTRE HALF-LIFE 1 ET 2 ET HUIT ENTRE TEAM FORTRESS 1 ET 2, SEULS DOUZE MOIS SÉPARENT LEFT 4 DEAD DE SA DESCENDANCE. LE DERNIER FPS CO-OP DE VALVE NE SERAIT-IL QU'UNE IGNOBLISSIME RESUCÉE ? PIS, CE QU'AURAIT DÛ ÊTRE LE PREMIER ÉPISODE AU DÉPART ? QUE C'EST VIL, CHER LECTEUR ! QUE C'EST VIL ! MAIS QUAND MÊME… QUE C'EST BON ! QUE C'EST BON !



Sont quand même futés ces survivants, ils ont toujours un défibrillateur sur eux !

Il en a fait couler de l'encre. Il en a fait hurler. Il en a fait cracher. Il en a fait regretter d'avoir tant loué un des plus talentueux studios de ces dix dernières années. Left 4 Dead 2… Un titre voué aux gémonies avant même qu'il ait eu le temps de s'expliquer… L'a-t-il cherché ? L'a-t-il mérité ? Est-ce une vraie suite ? Ou une extension qui ne porte pas son nom ? En communicant assez maladroitement ces derniers mois, Valve a en tout cas perdu des ouailles dans l'histoire. Tant pis pour eux. Et peu importe. La seule question que je me suis posée, moi, la voici : L4D2 vaut-il son prix (une cinquantaine d'euros) ? N'en déplaise à ses détracteurs zélés, ma réponse est oui.

Une ritournelle agréable

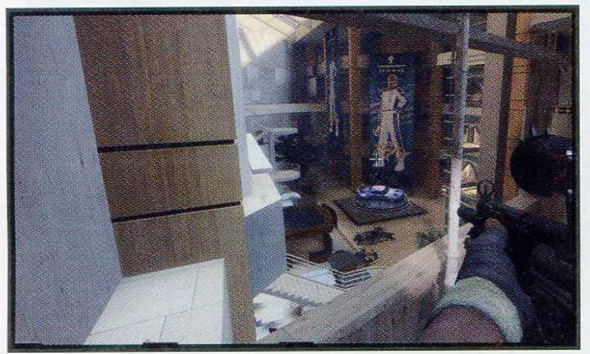
Avoir pris un plaisir fou dans mes premières parties de L4D2 ne m'a pas rendu pour autant aveugle. Je peux le clamer aussi, haut et fort : cette suite est ce que l'on appelle une « version 1.5 ». Disons gentiment que L4D2 prolonge l'expérience L4D, plus qu'il ne la renouvelle. Dès les premières escarmouches, vous vous sentirez donc en terrain (presque) conquis, un petit sourire en coin, à trucider du zombie comme Lucky boit du rhum, heureux. Le problème, c'est que L4D2 n'étonne pas, ou plus. Les gargouillis gutturaux du Boomer n'écœurent plus. Les cris stridents de la Witch n'inquiètent plus. Cette boule de muscles de Tank n'impressionne plus. Les thèmes musicaux même, n'oppressent plus – les bruitages restent en revanche de grande qualité. Tout ça est bien triste, certes.

+1 pour les campagnes

Néanmoins – et encore heureux diront les tristes sires – L4D2 surpasse son aîné à tous les étages : les graphismes, le design des cartes ou encore l'intelligence artificielle. Clairement, L4D2 est plus ambitieux. Il se révèle également beaucoup plus abouti. Les maps sont plus ouvertes, mieux construites, avec des environnements plus variés – mais toujours

Dans la campagne Dark Carnival, vous pourrez (réellement) faire une pause mini-jeux de fête foraine. Si ce n'est pas la classe !






Les nouvelles armes sont sympas, même si le choix reste aussi limité que dans le premier épisode.

malsains. Armurerie, supermarché, centre commercial, fête foraine, salle de concert, marais, champs, villages entiers en décrépitude... Les lieux parcourus dans cette seconde aventure ont beau être des « classiques », ils n'en restent pas moins réussis. De mon humble envie, les cinq campagnes au menu sont donc meilleures que celles de L4D. Pour le « pseudo-scénario » évoqué par Valve en revanche, vous repasserez. Mais on s'y attendait un peu, non ?

Le jeu arbore maintenant un côté beaucoup plus « next-gen » que son aîné, plus propre et plus travaillé, notamment au niveau des textures et des éclairages dynamiques.

Plus de dynamisme

En tant que testeur de l'extrême, je distribue aussi une excellente note pour la rejouabilité. Le directeur de l'intelligence artificielle, nouvellement estampillé 2.0, peut maintenant plus largement jouer avec les décors. Il va par exemple forcer les survivants à emprunter un passage plutôt qu'un autre. On ne parle pas de 40 chemins par carte hein, on parle de trois à quatre sorties possibles sur des zones bien particulières (deux à trois par campagne). Toujours sur le directeur de l'I.A., notons une meilleure gestion des temps forts et des temps faibles (un élément que l'on avait déjà salué sur L4D). Les temps forts – ce que Valve appelle les « crescendo » –, ce sont ces moments de tension où on a l'impression qu'un ciel de zombies va nous tomber sur la tronche. Dans L4D, ces instants (qui pouvaient paraître des plombes) se réservaient à la dernière mission de chaque campagne, juste avant l'évacuation salutaire. Dans L4D2, il faudra compter avec ce pic d'adrénaline une seconde fois, autour des secondes ou troisièmes cartes. Avec ça, Valve a également (ponctuellement) modifié un peu la mécanique de base. Plutôt que de défendre un secteur en attendant que les secours daignent venir vous chercher, il faudra courir vers un endroit bien précis pour activer ou désactiver un mécanisme (éteindre une alarme, remplir le réservoir d'essence d'une voiture pour pouvoir s'échapper...). Cette idée, construite après discussions avec les joueurs, exige des survivants un comportement beaucoup plus actif, et dynamise agréablement l'action. Une excellente chose donc, qui nous fait âprement regretter que Valve n'ait pas démocratisé le procédé à l'ensemble des campagnes. Par manque de temps, peut-être ?

James Bond 2.0

C'est fou ce qu'on trouve par terre de nos jours ! Une seringue remplie d'adrénaline, un défibrillateur, et même un extrait de bile de Boomer, tiens ! Parce que le survivant vaut bien, Valve a mis à disposition de nouveaux accessoires pour échapper à l'apocalypse. Lors de notre test, tous n'ont cependant pas eu le même succès. Vaut-il mieux avoir dans son bagage une trousse de soin qu'un défibrillateur (qui peut ressusciter un coéquipier mort) ? Moi, je n'ai pas trouvé. Vaut-il mieux avoir des seringues d'adrénaline (qui boostent la vitesse de récupération et les déplacements) que des pilules ? Je n'ai pas spécialement trouvé non plus. Seule la bile de Boomer, en plus de son petit coté fun, semble vraiment efficace. Lancez cette chose sur un Tank par exemple, et tous les zombies se rueront sur lui ! Quant aux munitions incendiaires ou explosives, elles sont certes utiles, mais on ne les croise que rarement. Le cocktail Molotov et la bombe artisanale du premier épisode restent donc des incontournables.


Et le gagnant de la capture d'écran la plus gore est... Suuuunnndddiiiinnn !

Originalité de la campagne Hard Rain : une énorme tempête de pluie vous tombera ponctuellement sur la tête. De quoi vous rafraichir les idées.





Les lieux parcourus dans cette seconde aventure ont beau être des « classiques », ils n'en restent pas moins réussis.



Plus vraie que nature

Moins qu'un mode à part entière, le mode réalisme reprend le mode normal, paré, en outre, de petites mais cruciales modifications. Soyons clairs, ce mode s'adresse à ceux qui se croient un peu meilleurs que les autres. Le challenge est en effet plus relevé que par ailleurs ; vos coéquipiers n'apparaissent pas en surbrillance (pas moyen de voir votre pote s'il n'est pas à quelques mètres de vous), ni même les items. Sans que ça soit une expérience radicalement différente du mode normal, le mode réalisme est plus exigeant au niveau de la communication entre les joueurs. Il requiert plus de précision également, les zombies lambda étant plus résistants sur le corps qu'à l'accoutumée. Visez la tête camarades !

Du nouveau chez les Infectés spéciaux

Spitter, Jockey et Charger. Retenez bien ces noms. Et entraînez-vous à les prononcer le plus vite possible : Charger en approche ! Jockey on meeeee ! Spitter làààà haaauuuttt ! Pour rappel, le Spitter crache une boule acide qui cause de gros dégâts de zone. Le Jockey saute sur les épaules d'un des survivants et l'amène où il l'entend. Et le Charger lance une ruade dans une direction et décanille tout ce qui s'y trouve. S'il a « rencontré » un survivant sur le chemin, il le martèle sur le sol jusqu'à ce que mort s'ensuive. On a connu plus sympathique comme gars. Les trois « choses » ont en tout cas leur place dans le roster des infectés, et ouvrent de nouvelles possibilités tactiques pour le mode Versus, où le Charger et le Jockey y sont vraiment fun à jouer. Le Spitter n'est pas en reste puisqu'il se révèle très puissant dans le mode Scavenge où il peut retarder les survivants en crachant son poison autour du générateur.





Mode dangereusement inflammable

Mais ce qui m'a personnellement vraiment tapé dans l'œil est le nouveau mode Scavenge. Je peux me tromper, mais ça ne m'étonnerait pas qu'on le retrouve comme support préférentiel pour les compétitions électroniques. Le concept se prête en effet très bien aux joutes par équipe, avec un format de surcroît plus court (donc plus adapté) que le versus classique. Mais le Scavenge, c'est quoi ? Ben, c'est un match équipe contre équipe au meilleur des trois rounds. Les cartes sont très ouvertes, bien que relativement petites, et comportent toutes en leur milieu un



C'est vert, c'est fluo et ça pique, c'est du jus de Spitter !

Et le second gagnant de la capture la plus gore est... Mais c'est encore Suuuunnndddinnn ! Oh qu'il est sale ce monsieur !



générateur que les survivants devront approvisionner de bidons d'essence. Seize bidons de fuel dans le gosier de la machine, et les survivants auront remporté la mise. Bien entendu, ça ne va pas être de la tarte. D'une, les bidons sont dispersés un peu partout. De deux, vos quatre adversaires, qui incarnent les infectés spéciaux, vont tout faire pour vous faire chuter. De trois, vous n'avez qu'une minute et trente secondes pour remplir vos objectifs (quuouuuaaa !). En sachant quand même que chaque bidon versé dans le générateur vous autorisera un laps de temps supplémentaire. Que vous dire de plus, sinon que ça fonctionne très bien ? C'est speed, c'est intense, c'est stressant, ça demande beaucoup de communication, des tactiques rodées et une bonne dose de talent… Bref, si vous cherchiez une vraie nouveauté bien puissante chez L4D2, du genre qui vous pousse à passer une nuit blanche, ne cherchez plus. Elle est là.

Disons gentiment que L4D2 prolonge l'expérience L4D, plus qu'il ne la renouvelle.

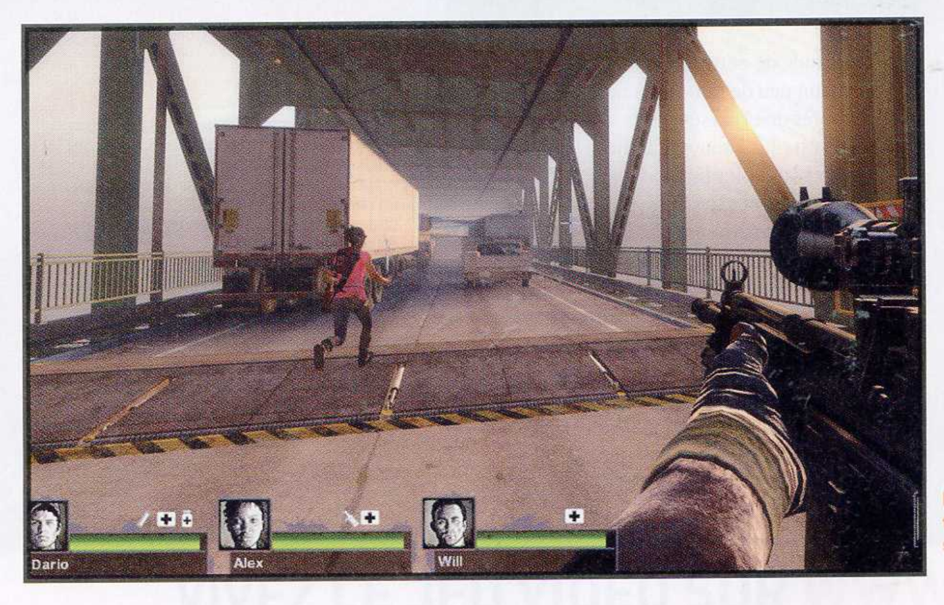
Un peu de technique

Si la configuration mini n'a pas changé, prévoyez une bonne machine (8800 de chez Nvidia au moins) pour profiter pleinement des améliorations graphiques.



Parmi les 50 nouveaux achievements à débloquer : décapiter 200 zombies !





Hack & Slash

Un petit mot quand même sur les armes de mêlée, au nombre de huit (de la guitare électrique à la poêle à frire en passant par la tronçonneuse). S'il est compliqué de juger dès aujourd'hui si elles seront indispensables pour les équipes de haut niveau, je peux en revanche déjà vous dire que : 1. C'est fun. 2. C'est utile en de multiples occasions (plus de munitions, gros combats de mêlée). 3. Cela rend les affrontements super-goooooreees !

L'ultime scène de l'ultime campagne, où il faut traverser un pont suspendu. Une des meilleures séquences du titre.

Si L4D2 ne surprend pas comme l'avait fait son aîné, il est d'une qualité telle que ce serait une terrible erreur de s'en priver.

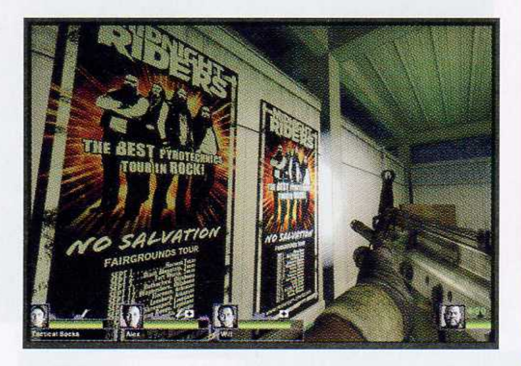


Le mode Scavenge en image. Un mode qui peut se finir très vite face une équipe d'infectés bien organisée.

Yes, you can !

Cinq nouvelles campagnes (d'une durée équivalente à celles du premier, à savoir une heure chacune environ), trois nouveaux zombies spéciaux, des nouveaux accessoires, des armes de mêlée, un nouveau mode de jeu (voir encadrés)… Y a quand même de quoi faire avec L4D2. Mais on avait déjà évoqué tous ces éléments lors des semaines précédentes. Ce sur quoi Valve a finalement peu communiqué en revanche, c'est la partie graphique du jeu, qui a subi un (nécessaire) lifting de circonstance. Aussi, le jeu arbore maintenant un côté beaucoup plus « next-gen » que son aîné, plus propre et plus travaillé, notamment au niveau des textures et des éclairages dynamiques.





Une foultitude de petits détails a également vu le jour : un peu de fumée s'échappe de vos flingues après une rixe sévère, la localisation des dégâts est plus aboutie, les modèles de personnages sont plus fins… En passant, mention aux anciens zombies spéciaux, qui ont été redesignés. Vous aurez ainsi la possibilité, que dis-je, la joie ! de rencontrer l'ignoble Boomette, à qui nous avons immédiatement donné le petit nom de Germaine. L4D2 marque donc une indéniable avancée par rapport à L4D. C'était le minimum exigé, on est bien d'accord. Maintenant, si L4D2 ne surprend pas comme l'avait fait son aîné, il est d'une qualité telle que ce serait une terrible erreur de s'en priver.

Sundin

Pauvres d'eux !

Voici le genre de petit plus qui ajoute un peu piquant à l'expérience. Chaque campagne de Left 4 Dead 2 dispose de son zombie « uncommon » (pas commun, quoi). S'il n'est guère plus puissant que le zombie lambda, il demande néanmoins qu'on le prenne par le bon bout.

1 - Le chercheur
Avec sa combinaison ignifugée, il est insensible à tout ce qui est incendiaire.

2 - Le clown
Lui ne fait rien de spécial, si ce n'est débouler comme un tocard avec une meute de zombies à ses basques.

3 - Le mudmen
Vous trouverez cette ravissante petite créature au faciès de Gollum dans les marais. Cette bête a la fâcheuse manie de coller des baffes qui brouillent pendant quelques secondes la vue de sa victime.

4 - L'employé du BTP
Reconnaissable à ses beaux atours (le gilet et le casque jaune), l'employé du BTP est sourd aux appels meurtriers de la bombe artisanale.

5 - Le soldat du SWAT
Gilet pare-balles, gros casque, le soldat du SWAT est de mon avis le zombie uncommon le plus chiant. Pour en venir à bout, un coup de crosse et quelques balles dans le dos sont préconisés.



En Deux Mots

En un an, il ne fallait ni s'attendre à une expérience révolutionnaire, ni à un contenu gargantuesque. L4D2 fait le boulot, pas plus, mais il le fait bien, notamment avec le mode Scavenge et ses cinq très bonnes nouvelles campagnes. Dans l'absolu, le titre des messieurs de Valve (auxquels on peut ergoter de vendre le jeu plein pot) n'en reste pas moins un FPS de très grande qualité, nerveux et intense comme seuls les meilleurs savent l'être.

- \+ Le mode Scavenge
- \+ Les nouveaux zombies
- \+ Encore plus intense !
- \+ Le lifting graphique
- − Le prix encore… durement acceptable.
- − Des thèmes musicaux moins marquants

Note	
Technique	7
Artistique	7
Intérêt	8



JVN.COM
Jeux Vidéo Network
REPORTAGES EXCLUSIFS !
MIKA LE CHASSEUR DE SCOOPS DE JVN.COM
L'HEBDO DU JEU VIDÉO
DAPHNÉ VOUS PRÉSENTE CHAQUE SEMAINE LE JOURNAL DU JEU VIDÉO
ON N'EST PAS TOUS D'ACCORD...
LES SPÉCIALISTES DU JEU VIDÉO DÉBATTENT SANS LANGUE DE BOIS AVEC BERTRAND
DES ASTUCES 100% VÉRIFIÉES
AVEC MANU TOUT PROBLÈME A SA SOLUTION
JVN.COM
LA PREMIÈRE WEB TV DU JEU VIDÉO
"VIVEZ LE JEU VIDÉO SUR WWW.JVN.COM"





Je doute que le terme « deuxième chance » fasse partie du vocabulaire de notre Jigsaw !

PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM UN PACEMAKER 3 GHZ, 2 BOÎTES DE TRANXENE
ÉDITEUR UBISOFT
DÉVELOPPEUR TRANSMISSION GAMES/AUSTRALIE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

SAW

MAISON DES HORREURS

SOUCIEUX DE MÉNAGER NOTRE RÉPUTATION DE MAGAZINE ULTRA-SÉRIEUX, JE VOUS L'ANNONCE : VOUS NE TROUVEREZ DANS CE TEST AUCUN JEU DE MOT TOUT POURRI À BASE DE SAW-CISSE OU DE SAW-SETTE. JAMAIS, VOUS NE M'ENTENDEZ ! JA-MAIS !

Que diriez-vous d'un petit rappel cinématographique avant de démarrer : apprenez donc que SAW désigne une série de films relatant les aventures du tueur au puzzle. Ce personnage fort sympathique s'est mis en tête de montrer au monde à quel point la vie vaut le coup d'être vécue. Sa méthode, infaillible : kidnapper de pauvres quidams, et leur faire traverser des kilomètres de pièges immondes pour leur faire ouvrir les yeux sur leur misérable condition. Une méthode dont un certain rédacteur en chef n'a pas hésité à s'inspirer, puisque c'est attaché à une chaise et un fusil sur la tempe que je vous livre mes impressions sur ce titre. Angoisse, torture physique et mentale, le terrain était donc propice au développement d'un jeu de type survival horror. Pourtant, devant une licence aujourd'hui à bout de souffle, il était difficile de ne pas voir dans cette adaptation le dernier soubresaut d'un condamné à l'oubli.

Pas de pad, pas de chocolat

C'était enterré un peu vite la bête. En effet, malgré des débuts quelques peu frustrants (en même temps, c'est ma faute, quel drôle d'idée que de vouloir jouer avec un clavier et une souris sur un PC ! Franchement, quel con !), ce titre mélangeant action et aventure relève plutôt de la bonne surprise. Le cadre est choisi avec goût (un asile psychiatrique abandonné), et hormis quelques textures un peu trop lisses, l'ambiance glauque des films est particulièrement bien rendue, notamment grâce aux flashbacks récurrents retraçant les souffrances infligées par les divers appareils de torture que vous croiserez sur votre chemin. Mais on passera rapidement sur l'aspect action, plutôt anecdotique, pour s'intéresser au véritable cœur du jeu : les énigmes complètement tordues de Jigsaw, le méchant. Pas de doute, avec des classiques comme le piège à loup inversé, ou le ramassage de clé au milieu d'un tas de seringues usagées, les amateurs de la série seront en terrain connu. Un peu trop peut-être. Car malgré des épreuves qui alternent jeu d'habilité et moments d'intense cogitation, on retrouve trop souvent les mêmes routines. Reste que l'ensemble demeure honnête, et offrira de bons moments à l'amateur de sueurs froides.

Kracoukas

Un peu de technique

Le style « pénombre éclairée à la bougie » autorisera votre carte graphique à se la couler douce une bonne partie du jeu. Quelques ralentissements à prévoir tout de même, mais il s'agira plus d'un codage malheureux que d'une réelle sollicitation. À noter également : un pad est indispensable !



Hmmm... Sundin, tu peux venir une minute, s'il te plait ?



Allez, on va s'occuper de cette vilaine carie... Faites AAAhhh.

En Deux Mots

UNE ADAPTATION MÉDIOCRE DE PLUS ? EH BIEN, NON ! AVEC SON AMBIANCE GLAUQUE ET SES ÉNIGMES DE BON GOÛT, SAW S'EN SORT DE MANIÈRE HONORABLE, ET FAIT ESPÉRER UN REBOND POUR UNE LICENCE EN PERTE DE VITESSE.

- \+ Ambiance bien pesante
- \+ Fidèle aux films
- − Ne sors pas sans ton pad
- − Énigmes trop convenues

Note	
TECHNIQUE	6
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	6



Mamie, si tu me tricotes encore une paire de chaussettes, je quitte la maison et je me drogue.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 3 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO
ÉDITEUR LUCASARTS
DÉVELOPPEUR LUCASARTS/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

LES SOIRS DE PLEINE LUNE DANS LES STUDIOS DE LUCASARTS, ON PEUT ENTENDRE UN CRI DÉCHIRANT MONTER DES SOUS-SOLS. « JE NE SUIS PAS UNE MACHINE À CODER DU JEDI ! JE SUIS UN CONTEUR ! UN ARTISTE ! ET JE LE PROUVERAI ! ». ON PARIE ?

Lucidity

SOPHIE JOUE AUX LEMMINGS

Juste en dessous du soleil, il était une fois une petite maison bancale bâtie sur une colline bien ronde. Dehors c'est l'hiver, il fait froid. Cachée sous sa couette, la jeune Sophie somnole, un livre de contes à la main, tandis que près de la cheminée, sa grand-mère tricote sur sa chaise à bascule. Le grain de l'image, volontairement vieillot, et la bande-son riche en instruments à cordes bien graves, posent tout de suite l'ambiance de Lucidity. La cinématique d'introduction du jeu n'était pas encore terminée que j'étais totalement sous le charme. C'est alors que le poing sur la joue et la mine attendrie, j'ai vu débarquer cette infâme grenouille magique. À ce moment-là, je ne savais pas encore qu'elle allait traîner Sophie dans une aventure proprement… horrible.

Sophie le Lemmings pas drôle

Après ces trois alléchantes minutes de pure féerie, le retour à la réalité a été plus que cruel. Lucidity est une variante 2D du concept des Lemmings. À aucun moment vous ne dirigez votre jeune héroïne. Sophie, sans doute abrutie par des doses massives de Teletubbies, court droit devant elle quitte à se balancer dans un trou ou contre un champignon vénéneux. À vous de placer sur sa route les escaliers, chaussures à ressorts, bombes, et autres ventilateurs dont elle a besoin pour traverser chaque niveau sans encombre. Là où le bât blesse, c'est qu'en gros, le joueur place tout, amoncelle les objets et jamais la jeune fille ne tombe. Le système est si mal fichu que passé les premiers niveaux, on ne se soucie même plus du décor. La gamine peut très bien « marcher dans les airs » en passant d'un escalier imaginaire à un autre et ainsi de suite. Basique, répétitif… interminable. Jouer à Lucidity, c'est comme épiler Demis Roussos. C'est marrant au tout début, puis très vite on s'ennuie et on n'en voit pas fin.

Mamie, pourquoi tu tousses ?

Quarante-trois niveaux et pas un seul intéressant ! Mais comment avez-vous fait ? Lucidity souffre d'un problème majeur de level design. Chaque niveau est supposé représenter un cauchemar de Sophie, et pour bien rendre le côté onirique de la chose, la progression de l'intrigue avance comme dans un film de David Lynch. C'est décousu, on n'y comprend rien, mais c'est fait exprès. Vous voulez savoir ce qui hante cette belle enfant ? Eh bien sa grand-mère est morte. Je sais, c'est moche de vous révéler ça comme ça, mais si ça peut vous convaincre de ne pas dépenser 9 euros sur Steam, j'aurais fait mon job.

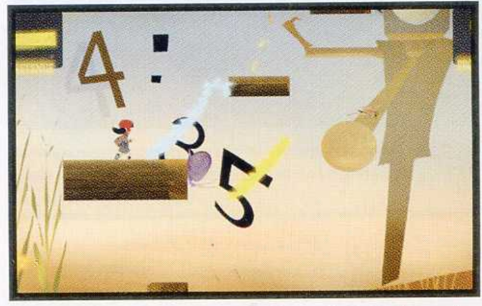
Lucky

Un peu de technique

Pour un jeu qui se joue entièrement à la souris, Lucidity est bien difficile à prendre en main. Le placement des items n'est pas « naturel ». Ils avancent de case invisible en case invisible par petits sauts. Parfois, on aimerait en placer un entre deux cases. On essaie, on essaie, et Sophie meurt.



Tu l'auras voulu, je pars en train pour Vladivostok !



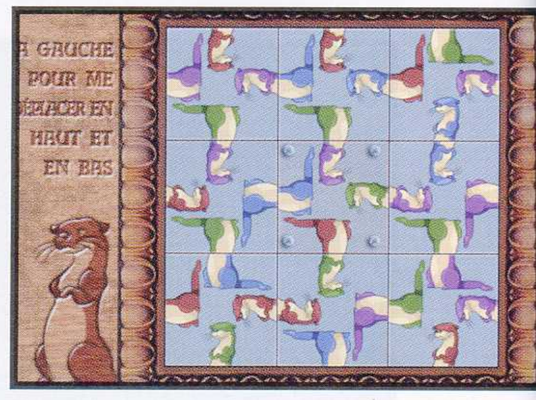
Elle marche pas votre came, elle me fait ri… Oooooh, le tout mignon petit n'escargot !

En Deux Mots

UNE AMBIANCE ET UNE NARRATION AMBITIEUSES NE SUFFISENT PAS À FAIRE OUBLIER LA MANIABILITÉ DOUTEUSE DU SOFT, NI SON GAMEPLAY PAUVRE ET RÉPÉTITIF. DOMMAGE, ÇA PARTAIT PLUTÔT BIEN !

- + Graphisme stylé
- + Bande-son envoûtante
- – Gameplay lassant…
- – Très lassant même

Note	Critère
4	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT



Docteur, je travaille trop ! Je vois des loutres partout !

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1.7 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Micro Application
DÉVELOPPEUR Her interactive/Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français

NANCY ! MON FUTUR MARI A DISPARU. IL FAUT LE RETROUVER, MOI, JE DOIS FINIR MA ROBE… APRÈS L'AFFAIRE DU POISSON PANÉ VENTRILOQUE ET LE MYSTÈRE DU MONOCYCLISTE CUL-DE-JATTE, TU NE CHERCHERAIS PAS UNE NOUVELLE ENQUÊTE ?

Nancy Drew

LE JEU D'AVENTURE DE LA PARFAITE FEMME MODERNE

Le Château Hanté de Malloy

Ils passent des années à manger leurs pieds, à se baver dessus et à se cogner dans les meubles… C'est un fait, les enfants ne sont pas des flèches. Mais surtout, leurs rêves sont d'un convenu affligeant. Ce week-end encore, ma nièce de neuf ans me rabâchait un déprimant : « Quand je serai grande, je serai Nancy Drew ! ». Et par-dessus la chevelure blonde de ce bruyant petit bout de femme, sa mère me confiait : « Elle vient de passer sa période Dora l'Exploratrice ». Par un heureux hasard, je venais de terminer la neuvième enquête PC de Nancy Drew, intitulée Le Château Hanté de Malloy. Et je vous jure lecteur, que si un jour ma fille veut devenir Nancy Drew, je la priverai de dessert jusqu'à ses 28 ans. Pourquoi ? Déjà parce que Nancy Drew est une fugueuse. À chaque fois qu'elle part « mener une enquête », elle le fait sans le dire à son cher papa. Pour ne pas inquiéter son tendre géniteur, Madame se fait la malle sans un mot, au fin fond de l'Irlande, dans un château hanté peuplé de banshees et de leprechauns. Comme ça, elle est sûre d'être bien seule quand les embrouilles vont débouler. Maline, la petite, non ?

Très vieille école

Enfin… Remettons les choses dans leur contexte : Nancy Drew est un personnage de romans de 1930 ! Alors d'accord, on tolère le fait que Mademoiselle perde son temps à résoudre le mystère du raton laveur à six pattes pendant ses vacances, mais il est hors de question qu'elle tourmente le chef de famille. Si j'étais une jeune fille de douze ans au cœur de guimauve, je rêverais sans doute d'incarner la maligne, affable, juste et courageuse Nancy Drew. Mais tant de mièvreries me donnent surtout envie de vomir des pandas câlinant des chatons. Et puis il y a ces énigmes buggées ou si mal traduites qu'on les résout au hasard, ces graphismes dignes d'un apprenti boucher affublé de deux paires de moufles, et enfin cet aberrant scénario d'époux enlevé par des méchants fantômes retourneurs de tabourets. Au milieu de tout ça, Nancy fait des pieds et des mains pour sauver les noces (et le mari) de son amie : elle joue aux fléchettes, prépare les plans de tables ou fait des cocktails… devant tant de génie, le seul mot qui me vient à l'esprit est : lol. En fait, Le Château Hanté de Malloy ressemble à un mauvais Professeur Layton écrasé par une insoutenable morale féministe centenaire. Un vrai jeu pour les filles du Maréchal !

Lucky



Avec des énigmes pareilles on ne retrouvera jamais ton mari Kylee… ces fantômes sont trop forts pour nous.



VOUS AVEZ FAIT UNE ERREUR FATALE !
ESSAYER ENCORE ?





Maintenant que vous me posez la question…

Un peu de technique

Le Château Hanté de Malloy tourne en 1280 par 1024 avec des pixels gros comme les poings de Mister T, et l'action est si statique qu'un screensaver in game n'aurait pas été de trop… À moins que vous n'essayiez d'installer ce jeu sur votre vélo, je ne vois pas comment il pourrait ne pas marcher.

En Deux Mots

Juré m'sieur l'agent, j'ai pas installé cette chose sur mon PC. Je comptais l'offrir à ma petite sœur ! Elle le voulait, vous vous rendez compte ? Pfff… J'comprends pas les femmes, m'sieur l'agent.

+ Plein de bonne humeur !
- Mièvre à crever
- Morale d'avant-guerre
- Technologie d'avant-guerre

3 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

ENCORE UNE MISE À JOUR POUR LE VIEILLISSANT RACE 07 ? DITES DONC, MESSIEURS DE SIMBIN, L'HEURE NE SERAIT-ELLE PAS VENUE DE PASSER À AUTRE CHOSE ? NON PARCE QUE LÀ, FRANCHEMENT…



L'International Formula Master, antépénultième palier avant la Formule 1.

Race On

NON MERCI

Un jeu ? Une extension ? C'est quoi Race On, exactement ? Vous allez voir, c'est simple comme de s'envoyer l'intégralité du « Japonais sans peine » quinze jours avant d'embarquer pour Tokyo. Sachez d'abord que le nouveau bébé de Simbin se décline en deux versions. La première, stand-alone, vous installera les fichiers du vieux Race 07 avec le contenu inédit de Race On. La seconde, sous forme d'extension pour Race 07 ou GTR Evolution, vous proposera la mise à jour des jeux avec ce même nouveau contenu. À savoir un championnat WTCC actualisé (véhicules et circuits) version 2008, le championnat suédois (STCC, que beaucoup possèdent déjà), l'apparition des monoplaces de l'International Formula Master ainsi que quelques gros veaux américains plus connus sous leur dénomination de « muscle cars », comme l'obèse Chevrolet Camaro ou l'impayable Dodge Charger. Afin de parfaitement exploiter ces soucoupes volantes, les développeurs ont également ajouté deux pistes américaines légendaires : Laguna Seca et Road America.

De qui se moque-t-on ?

Passons rapidement sur le pilotage, toujours aussi fin et pointu grâce à des modèles physiques exigeants – que l'on ne savourera réellement qu'avec un bon volant dans les mains. Les grosses américaines semblent d'ailleurs avoir bénéficié d'un soin tout particulier et les premiers tours de piste se feront dans la douleur tant le poids de ces véhicules démoniaques aura tendance à vous envoyer gentiment dans le premier mur qui passe. Tout le contraire des Formula Master, dotées d'une très grande stabilité… au point de franchir n'importe quel vibreur sans même une petite glissade. Peu crédible, et j'avoue avoir eu l'impression d'un travail réalisé à la va-vite. Un sentiment confirmé par le (vieux) moteur 3D et ses textures un brin moisies, en sus d'animations toujours inexistantes. Plus grave encore, le prix du jeu : une trentaine d'euros pour la version complète alors que la mise à jour pour possesseurs de Race 07 ou GTR Evolution (dix euros en boutique…) est proposée pour à peine 5 euros de moins ! À ce niveau-là, on se rapproche quand même dangereusement de l'escroquerie pure et simple.

Yavin



Un peu de technique

Sur à peu près n'importe quelle machine (double cœur, carte graphique 256 Mo) vous n'aurez aucun mal à atteindre 60 images par seconde en poussant la résolution et les détails à fond. Une config plus puissante n'y changera rien, le moteur ne permet pas d'aller au-delà.

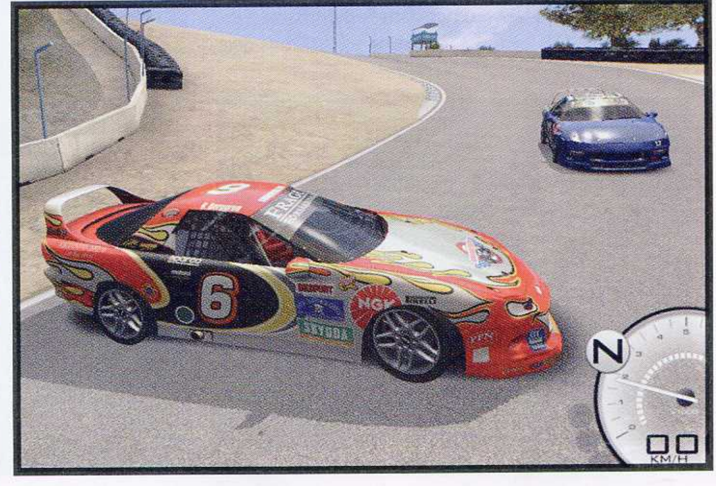




CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR BitComposer
DÉVELOPPEUR Simbin/Suède
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS



En WTCC on trouve des Seat, BMW, Chevrolet et des… Lada.



Le célèbre « Corkscrew » de Laguna Seca exigera des nerfs d'acier pour être franchi sans finir… comme ça.

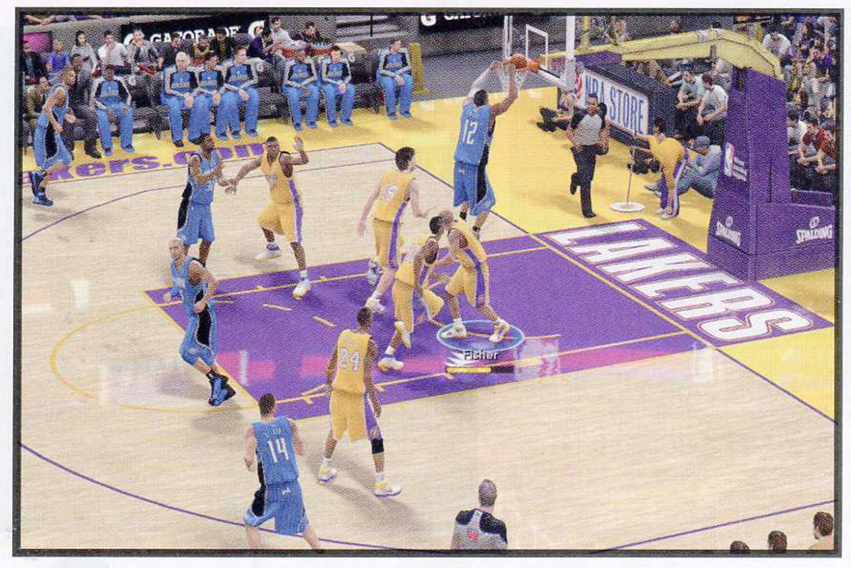
En Deux Mots

Pas grand chose de neuf dans cette extension dont l'intérêt aurait pu être plus grand si le prix de vente avait été divisé par trois. Une véritable déception.

+ Le pilotage toujours aussi pointu
- Graphismes d'un autre âge
- Contenu trop pauvre
- Le prix

Note	
4	Technique
4	Artistique
3	Intérêt

DOUZE MOIS APRÈS LA SORTIE DU TRÈS RÉUSSI NBA2K9, VISUAL CONCEPTS REMET LE COUVERT AVEC L'ÉDITION 2010, ET NOUS PROUVE, S'IL EN ÉTAIT ENCORE BESOIN, QUE RIEN DE RÉVOLUTIONNAIRE NE PEUT SE FAIRE EN UN SI COURT LAPS DE TEMPS.


Ben ouais, je ne peux pas faire les captures d'écran et être présent en défense!

NBA 2K10

SPORT EN CHAMBRE

 TOUT PUBLIC
 4 INTERNET
 LOCAL 4 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 2,8 GHz, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO
ÉDITEUR 2K SPORTS
DÉVELOPPEUR VISUAL CONCEPTS/ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

Ma femme me le disait encore la semaine dernière : « Kracou, va falloir faire quelque chose, ton régime bière, pizza, clafoutis aux cerises est en train de tuer notre couple ! ». Et c'est vrai, mon souci d'être armé pour affronter la rudesse de l'hiver, coupler à l'oisiveté désarmante dont j'ai fait preuve ces derniers temps, ont largement mis à mal mon capital séduction. C'est sans doute pour cela que Sundin, toujours soucieux de ma santé physique et morale, m'a confié ce NBA 2K10 : le sport, y a qu'ça de vrai ! Allez zou ! J'enfile mon tee-shirt des Lakers, je me fends de quelques étirements, et me voilà prêt à en découdre avec la crème du basket américain. Et d'emblée, un constat s'impose : la stratégie de Visual Concepts pour séduire le joueur est d'une redoutable efficacité. On commence par appâter la bête avec une réalisation de haut vol : quelques effets dynamiques par-ci, quelques modélisations bien senties par-là. La victime s'approche, intriguée, elle lance une partie, puis deux, et paf ! Le piège se referme, et le jeu révèle sa profondeur abyssale, avec cette année, une mention spéciale pour le nouveau mode intitulé « Mon Joueur ».

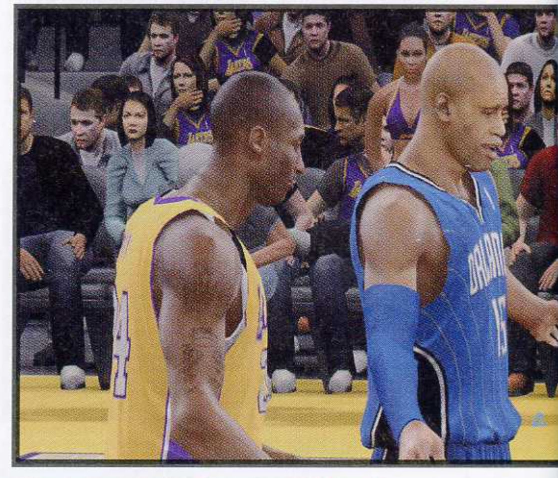
Moi, moi, MOOUUAAA !

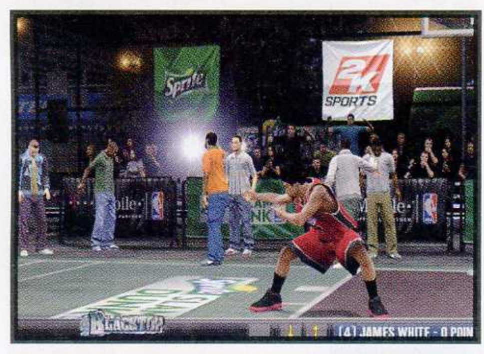
Ce dernier propose de suivre la carrière d'un parfait inconnu, depuis ses débuts jusqu'à sa consécration au firmament des classements NBA. Un point de vue rafraîchissant et plus immersif que le mode Association (où l'on prenait en main une franchise) puisqu'on ne raisonnera pas ici en termes de victoires ou de défaites. C'est l'individu qui prime : sa capacité à gérer un poste, à soutenir ses coéquipiers, et à attirer l'œil du recruteur. À côté de cela, on retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès de la série, et paradoxalement, c'est bien là le problème. Un an à peine après la sortie de 2K9, elle-même d'un très bon niveau, les améliorations font un peu pitié. Pire ! Le titre est toujours aussi difficile d'accès (des dizaines de mouvements disponibles, plus les tactiques de jeu, la gestion des changements… le néophyte peut d'ores et déjà préparer son stock d'antidépresseurs) et perd encore en lisibilité avec une interface que je qualifierai d'abominable. Reste un point important : le prix, une trentaine d'euros. Une somme plus que correcte pour une simulation sportive qui reste la référence dans son domaine.

Kracoukas

Un peu de technique

C'est toujours une sinécure que de remplir le pavé technique pour un jeu comme NBA 2K10. Pas l'ombre d'un bug marrant, pas le moindre rouage grippé, et un framerate qui atteint des sommets, même avec une configuration modeste (une HD3850, pour ne pas la citer). Vraiment, pas drôle.


- T'as entendu parler du nouveau ? Kracou ?
- Ouais, il est salement doué !



Jim Kelly est de retour ! Il a laissé tomber les arts martiaux et s'est reconverti dans le basket NBA.



En Deux Mots

UNE MOUTURE 2010 QUI RESTE EXCELLENTE, FAIT MONTRE D'UNE QUALITÉ ESTHÉTIQUE ET D'UNE JOUABILITÉ SANS FAILLE, MAIS QUI SE PRÉSENTE PLUS COMME UN ADD-ON QUE COMME UN NOUVEAU TITRE À PART ENTIÈRE.

+ Une profondeur sans égale
+ Le mode Mon joueur
- Peu d'amélioration par rapport à 2K9
- Amis noobs, fuyez !

9 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT



Techniquement, CH3 tient la route avec une gestion de la lumière très satisfaisante.



On a essayé de nous séduire en nous offrant un niveau dans la station de métro Saint Paul (à côté du Chilien), mais on n'est pas des vendus, nous ! Non mais !

Code d'Honneur 3

MODERN WARFARE DU PAUVRE

Mesures d'urgence

DANS LA SÉRIE DES FPS QUELCONQUES, CEUX QUI MOISISSENT SUR VOTRE ÉTAGÈRE IKEA QUI ELLE AUSSI MOISIT DANS LA CAVE, JE DEMANDE CODE D'HONNEUR 3 : MESURES D'URGENCE.

Un peu de technique

Le jeu tourne globalement bien sur une machine moyen de gamme, toutes options graphiques activées. Globalement bien, car j'ai subi à quelques reprises dans les environnements un peu plus ouverts de ponctuelles mais conséquentes chutes de framerate.

PUBLIC ADULTE

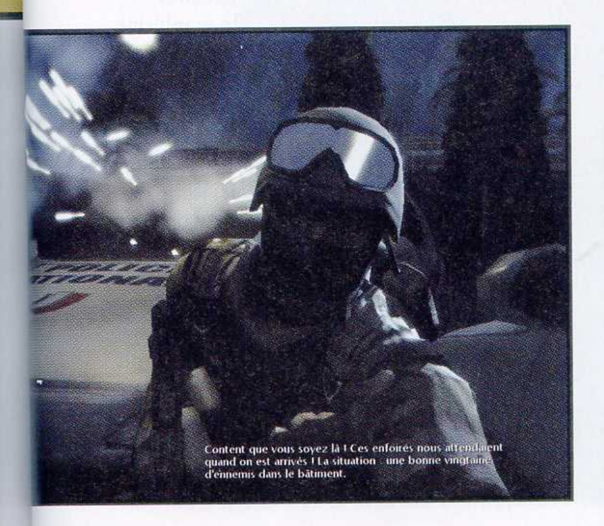
CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram (1 Go sous Vista), Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR City Interactive
DÉVELOPPEUR City Interactive/Pologne
TEXTE ET VOIX en français

Code d'Honneur 3 : Mesures d'urgence (ça va vite me lourder ce nom, donc on va l'appeler CH3 si ça ne vous dérange pas), c'est un peu comme les vieux DVD tout pourris qui pullulent dans la boîte à gants de la voiture de Lucky. Figurez-vous que le monsieur possède des petits bijoux de misère tels que Metamorphosis, Aux portes de l'Enfer (le plus mauvais doublage espagnol qui existe paraît-il) ou encore le fabuleux Premutos ! Recueillons-nous une minute pour son adorable pauvre copine, tiens. [...une minute...]. Mais quel rapport avec CH3, me direz-vous ? Tout simple. Comme les œuvres citées ci-dessus, même si « œuvre » n'est sûrement pas le terme le plus approprié, CH3 est le genre de jeu qui arrive sur les rayons du Carrefour sans être passé par la case buzz et bande-annonce. Direct sur l'étal, le CH3 !

Sauvons la France !

Heureusement, on pense à vous ! On pense à vous parti acheter de la menthe et du Havana Club au supermarché, et qui vous retrouvez sans trop savoir comment (fallait pas goûter le rhum dans les rayons) avec CH3 dans vos petites mains suintantes de bonheur. Grand lecteur de Joystick que vous êtes, alors que vous arrivez en caisse, vous vous remémorerez alors notre avertissement : CONTRÔLEZ-VOUS ! REPOSEZ CE JEU ! Bien. Très bien. Que je vous explique quand même, CH3 nous raconte une guerre en plein Paris, époque actuelle. La crise financière, les grèves du service public, tout ça... et puis inévitablement la drogue, la vente d'armes et le kidnapping. Le président décide alors de monter un escadron d'élite, désormais autorisé à combattre sur notre territoire : la Légion Étrangère. Visionnaires ces Polonais de City Interactive ! Outre ce scénar fantastique, qui à la limite n'est pas bien gênant, c'est surtout le manque de personnalité qui plombe CH3. On a là un FPS pas mauvais, doté de graphismes très corrects et d'une physique tout à fait honnête, mais insipide et mièvre au possible. Les mises en scène sont sommaires, le level design sans génie aucun et les enchaînements trop prévisibles. Gardez ça en tête cher lecteur, vous en aurez besoin. Ne nous dites pas merci. On est là pour ça.

Sundin



Content que vous soyez là ! Ces enfoirés nous attendaient quand on est arrivés ! La situation : une bonne vingtaine d'ennemis dans le bâtiment.

En Deux Mots

Vous êtes en grand manque de FPS ? Vous n'avez pas une grosse machine ? Vous voulez faire partie de la Légion Étrangère ? Et vous manquez cruellement de goût ? Si la réponse à toutes ces questions est OUI, alors pourquoi pas. Si ce n'est pas le cas, passez votre chemin !

- + Graphismes O.K.
- + Prise en main immédiate
- − Gameplay plus basique tu meurs
- − Rapidement chiant

Note	
6	Technique
4	Artistique
3	Intérêt







TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 800 MHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo**
ÉDITEUR **Runic Games**
DÉVELOPPEUR **Runic Games/États-Unis**
TEXTE ET VOIX **en anglais**

En plus de la classe de votre perso, vous pouvez choisir la classe de votre familier. Le chat est un voleur, le chien, un guerrier.



HACK 'N SLASH AND HACK AGAIN

LE TEMPS EST VENU DE RESSORTIR DES PLACARDS CES BONNES VIEILLES SOURIS EN TITANE CAPABLES D'ENCAISSER 10 000 CLICS/MINUTE SANS BRONCHER. PRÉVOYEZ DES VIVRES EN ABONDANCE PRÈS DE VOTRE PC, ET ÉTEIGNEZ VOTRE TÉLÉPHONE PORTABLE. TORCHLIGHT A BESOIN D'UN HÉROS, ET CE HÉROS, C'EST VOUS !



De loin, ça ressemble furieusement à du Diablo III.

Le level up, c'est toujours un grand moment.

Nous n'avons rien vu venir. Il y a encore quelques jours, la rédaction de Joy était encore peuplée de geeks standard, fatigués, blêmes, courbaturés mais sympathiques. Pourtant, sans que nous le sachions, un mal terrible nous guettait, car de loin en loin, à force de jeux médiocres et de titres insipides, la haine gagnait du terrain dans nos rangs. Nancy Drew 3/10, Crash Time 4/10, Lucidity 2/10… Après le test de Painkiller, Kracoukas n'arrivait plus à articuler autre chose que « TUER » ! Un désastre… Tels les quatre cavaliers de l'Apocalypse, avant même qu'on ne s'en rende compte, nous nous retrouvions à notre machine à café un glaive à la main, encapuchonnés dans de longs manteaux noirs et juchés sur de sinistres chevaux de flamme. Torchlight ? J'étais prêt à le détruire. Un nom dénué de classe, un développeur inconnu, un ridicule prix de vente sur Steam de 15 euros… Pas d'erreur, j'allais frapper vite et fort ! Et pourtant ! Je me trouvais face au jeu qui allait me renvoyer devant mon psy.

Chez mon psychologue

C'était affreux, Docteur… Quand mon avatar a débarqué dans la ville de Torchlight, j'ai cru que j'avais lancé Dungeon Party par erreur. Des lampadaires, des petits cabanons de partout… Un graphisme coloré tout mignon, voyez ? Puis, j'ai entendu la musique. Une ambiance lugubre et énigmatique. Un chouette morceau de guitare folk à la fois triste et désabusé… Je jurerais que c'étaient les mêmes accords que dans le Tristram de Diablo, mais joués à l'envers ! Pris de panique, je me rue sur le premier PNJ du coin, et là, j'ai cru devenir fou ! Il m'a dit qu'il y avait un problème à Torchlight. Que la mine du village était maudite. Que le soir on entendait sortir du sol une sorte de hurlement. Enfin, pas un hurlement en fait, plutôt une plainte désabusée. Le même scénario que le premier Diablo ! Alors, bien entendu, ni une, ni deux, je fonce dans la mine et là… Je descends un escalier, je m'enfonce dans un souterrain, je bute des gobelins par paquets de douze, j'ouvre des coffres à trésors, je trouve un



Pour la peine je vous en mets un autre !

escalier et rebelote, je descends. Death Pote m'a retrouvé trois jours plus tard endormi sur mon PC pour me hurler que j'avais des pages en retard. Il paraît que je continuais à cliquer sur ma souris en dormant… Dites, c'est grave, Docteur ?

Vous n'y pouvez rien !

Non, mon cher Lucky, ce n'est pas grave. Vous avez succombé au charme de Torchlight ? Normal, Titan Quest mis à part, on n'a pas vu meilleur Diablo-like. Un scénario qui tient sur un timbre-poste, un design graphique chatoyant, une maniabilité parfaite… Vraiment, vous ne pouviez rien faire contre ça. Et puis, vous avez remarqué ? Votre héros a un familier avec lui, soit un chien, soit un chat. Vous savez que vous pouvez l'équiper comme votre personnage ? Lui apprendre des sorts afin qu'il invoque des armées de squelettes ou lance des traits de glace ? Mieux… Quand vos sacs sont pleins, vous lui refilez les items qui vous sont inutiles, et il part les vendre en ville pour vous ! Même pas besoin de perdre du temps à user un Town Portal. Vous n'avez qu'à casser du donjon et ramasser du matériel… La pure essence du hack'n slash ! Vous vouliez lutter contre ça ? Impossible ! D'autant plus que les développeurs ne se sont pas arrêtés là. Votre héros peut sertir son matériel, l'enchanter, et si malgré tout il ne trouve pas chaussure à son pied, il n'a qu'à acheter un « parchemin de donjon perdu » pour que le jeu lui génère un niveau au hasard, avec de nouveaux monstres et du nouveau matos. Avec ce système de parchemins, les donjons sont infinis, Monsieur Lucky ! Infinis ! Je le répète : vous ne pouviez pas lutter contre Torchlight. « Merci, Doc', que j'lui ai dit. Mais je leur raconte quoi à mes lecteurs ? ».

Un peu de technique

Les réglages vidéo du jeu sont maigres, mais une chose est sûre : le moteur graphique de Torchlight est d'une étonnante légèreté. À tel point même que les développeurs ont prévu une option « laptop mode » pour le rendre jouable sur des EeePC ou portables équivalents. Autant vous dire que sur votre PC, il passera quelle que soit votre config.

Diablo III Junior

Gameuses, gamers ! Je ne vais pas vous mentir, on pourrait reprocher deux ou trois petites choses à Torchlight. Au hasard je dirai le manque de boss orignaux, l'absence totale de multi (arg !) ou la présence de trois malheureuses classes (guerrier, archer, mage)… Mais ne cherchons pas midi à 14 heures ! Dès la première seconde, Torchlight sent le hit en puissance. On sent qu'il va avaler des heures et des heures de nos déjà trop courtes existences. Son code respire le travail bien fait et son gameplay égale, voire même dépasse, Diablo 1er. Je ne sais pas trop quoi rajouter de plus. Personnellement, je suis accro, Yavin et Kracoukas ont succombé, et je prédis que Sundin sera sous le charme au premier regard… Même Rustine, notre secrétaire de rédaction, s'est mise en tête de basher du monstre, c'est dire ! Mais le mieux dans tout ça, c'est que pour 15 euros, le prochain gamer heureux de cette Terre, ce pourrait être vous ! À vos Steam !

Lucky

L'action est parfois un peu brouillonne, mais c'est tellement jouissif de voir son perso sortir indemne d'une monstrueuse mêlée d'ennemis !





Oooooh… Un joli casque unique ! Epic loot !

En Deux Mots

Torchlight est sans conteste l'excellente surprise du mois. Il n'a rien de très original, mais en revanche, il procure un plaisir immédiat. Donc, pour 15 euros et en attendant Diablo III, vous pouvez vous offrir un hack'n slash de grande qualité, à qui il ne manque qu'un mode multi pour devenir un hit incontournable.

- + Du Diablo pur jus !
- + Code léger et soigné
- + Un rapport qualité/prix imparable
- − Pas de multi
- − On aurait aimé un peu plus que 3 classes de personnages

Note	
Technique	7
Artistique	7
Intérêt	8



Runaway A Twist of Fate

LA VIE DE BRIAN



Maison de santé Happy Dale, vous seriez fou d'aller ailleurs.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 1Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR Pendulo Studios/Espagne
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

POUR LA SORTIE DE A TWIST OF FATE, LÉA, 11 ANS, COMPTE BIEN PRÉTEXTER UNE GRIPPE H1N1 FOUDROYANTE POUR RESTER DEVANT SON PC. LE MOMENT VENU, MÊME MADAME MICHEAU LE METTRA DANS SON CADDIE EN FAISANT SES COURSES. *MODE DÉMAGO ON* LE TEST DU JEU D'AVENTURE LE PLUS ATTENDU DE L'ANNÉE, C'EST MAINTENANT ET C'EST POUR VOUS !

On va faire du pognon avec ce jeu, Gina ! Des montaaaagnes de pognon !



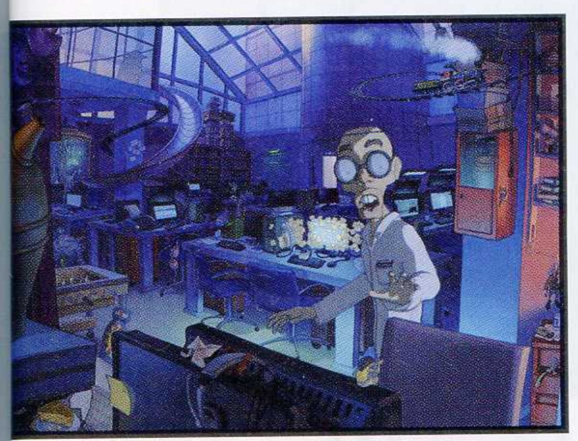


Mais Madame, vous auriez pu passer par la porte. Ça n'est pas poli d'entrer par la fenêtre.

Durant toute mon enfance, des tas de grandes personnes m'ont menti pour me faire plaisir. Pendant des années, ma mère a réussi à me faire gober qu'au jour de Noël, un vieil obèse que je ne connaissais même pas, viendrait à la maison en passant par la cheminée pour me donner des cadeaux. J'adorais ça. Forte de la réussite de ce premier mensonge, ma grand-mère m'a affirmé tout haut, qu'une souris me rachèterait la dent que je venais de casser sur une de ses tartes infâmes, pour peu que je la glisse sous mon oreiller. Manque de bol, elle m'a réveillé en pleine nuit en voulant me donner cinq malheureux francs. Depuis, je ne croyais plus à rien. Ni aux monstres du placard, ni aux gnomes voleurs de slips. Pourtant, il est un mensonge que je n'ai pas vu venir. Naïvement, j'ai cru sur parole mon professeur d'anglais le jour où il m'affirma que « Brian is in the kitchen ». Dès les premières minutes de jeu sur le troisième épisode de Runaway, j'entrevoyais l'odieuse vérité.
Le héros de notre aventure, Brian Basco, is not in the kitchen, Monsieur le professeur. Brian est mort. Extrêmement mort même puisqu'il est décapité. Et comble de la lose, il a été enterré dans un cercueil Ikea.

J't'aime pas ! Mettons les choses au clair tout de suite. Je l'ai dit, je le répète : Runaway est une série très largement surévaluée.





Pressez F1, et vous arriverez sur une fausse hotline. Un système d'aide plutôt bien foutu.

Pour moi, elle est au jeu vidéo ce que Twilight est au cinéma : un amalgame de clichés traités avec un gros budget et beaucoup de sérieux, et enrobés de ce fond de mièvrerie qu'adorent les ados. Porte-étendard de la série : Brian Basco ! Un rat de bibliothèque introverti luttant à la fois contre l'armée, la mafia et les extraterrestres pour séduire la belle stripteaseuse Gina Timmins. Grandiose comme scénario, non ? Ben, il faut croire que oui. Runaway est aujourd'hui la série de jeux d'aventure la plus rentable qui soit. Bon Lucky, c'est super tout ça, mais qu'est-ce que ça vient foutre dans le test de A Twist of Fate ? J'y viens. Maintenant que je vous ai dit ce que j'avais sur le cœur, je peux me fendre d'un très simple : j'ai aimé Runaway 3. *Regards de lecteurs stupéfaits articulant un silencieux OMG*.

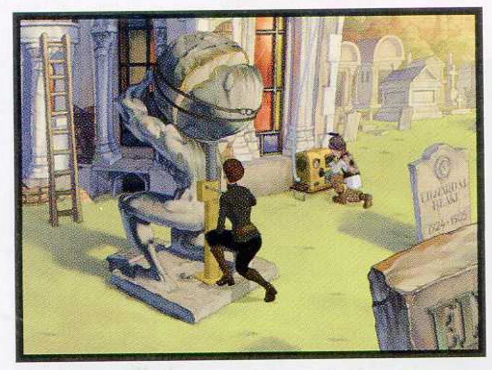


Mais comment se fait-ce ?

Pendulo a toujours aimé lancer ses scénarios en force. En choisissant l'enterrement de Brian comme introduction pour son A Twist of Fate, le studio espagnol assure plus que jamais une entrée en matière fracassante. Il ne m'a pas fallu longtemps non plus pour confirmer tout ce que ma preview de cet été laissait supposer : la réalisation du soft est impériale. Les décors 2D aux couleurs chatoyantes aguichent l'œil, et les doublages ou la bande-son n'ont rien à leur envier. Bon histoire de ne pas perdre la main, je râlerai un peu sur l'inventaire toujours planqué sur un écran séparé de l'action, mais bon… Sans surprise, et comme aurait pu le prédire Madame Soleil même après son trépas, nous tenons là un jeu d'aventure techniquement très haut de gamme. En revanche, ni moi, ni feue cette brave dame, ne nous attendions à trouver une ambiance si réussie. Si avec son décor hawaïen, Dream of the Turtle prenait des airs de Star Ac' Koh Lanta-isante mâtiné d'X-Files, A Twist of Fate semble (toutes proportions gardées), plus sombre. Pas de Far West imaginaire ici, ni d'épave pirate… Cette fois-ci, Pendulo a misé sur des environnements moins exotiques avec en vrac : un cimetière, un asile ou un bon vieux chalet forestier. On reste donc dans le cliché, mais tout d'un coup l'intrigue devient beaucoup plus crédible.

Un peu de technique

En bon jeu d'aventure point & click, une simple souris suffit à profiter pleinement de l'aventure. Pas de soucis de ce côté-là. De toute façon, Pendulo oblige, le jeu tourne comme une horloge. Ses temps de chargements sont courts, il supporte parfaitement le alt-tab et désormais gère même les écrans larges. Que demande le peuple ?



Qui eut cru qu'un simple cric pouvait aider Atlas à supporter son fardeau ?

Rédemption

Nous touchons du doigt un détail intéressant. Dans le fond, Pendulo n'a pas brusquement changé sa façon de faire ses Runaway. Disons qu'ici le cocktail semble plus fin. Si je n'aime pas les précédents jeux, c'est en grande partie parce que j'avais l'impression de me trouver face à des candidats de téléréalité qui savent qu'ils ne sont pas drôles, mais qui tentent quand même une vanne parce qu'ils savent la caméra braquée sur eux. Cette fois-ci, les « traits d'humour » des personnages apparaissent moins forcés, la narration, bien que bourrée de flashbacks et de changements de personnages, demeure parfaitement limpide, et l'insupportable Sushie n'est plus de la partie… Ce sont ce genre de détails qui font finalement toute la qualité de l'aventure : contrairement à d'habitude, Pendulo n'a pas cherché à en faire trop. Du coup, bien que n'étant pas fan de la série, j'en arriverai presque à regretter que ce troisième Runaway soit aussi le dernier. Pour l'heure, même si A Twist of Fate ne vaut pas un So Blonde, il mérite un honorable 7, ne serait-ce que pour ce fameux troll de Gina qui terminera parfaitement mon test : « Flykting ? Yttre böjliga kabeln ? C'est une vraie langue, le suédois ? Des gens parlent vraiment comme ça ? ».

Lucky

Ceci est un screen exclusif d'un lieu que vous ne visiterez pas durant l'aventure, et où trois personnages archi-secondaires s'échangent des banalités.



En Deux Mots

PENDULO A FAIT UN GROS EFFORT POUR TRAVAILLER L'AMBIANCE ET L'INTRIGUE DE SON JEU, ET AU FINAL, SI A TWIST OF FATE NE GUÉRIT PAS LA LÈPRE, IL ACHÈVE AVEC CLASSE ET SOBRIÉTÉ L'ABRACADABRANTESQUE (RIDICULE ?) SCÉNARIO DE DREAM OF THE TURTLE. ÇA N'ÉTAIT PAS UNE MINCE AFFAIRE !

- + Bonne intrigue
- + Réalisation très soignée
- + V.F. de qualité
- + Un côté Ken et Barbie moins prononcé qu'avant…
- − Mais toujours irritant !

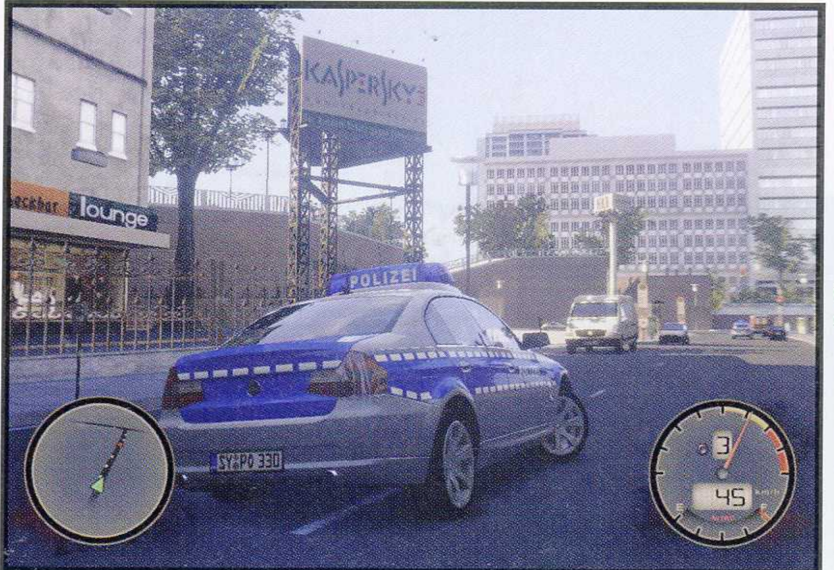
7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE



7 INTÉRÊT





Pourquoi tu roules pas droit, Uwe ?

Crash Time III

MIRACULÉ DE LA ROUTE

Jamais, même dans mes cauchemars les plus fous, je n'aurais pensé vous dire ça. Lecteurs, veuillez m'en excuser, mais Crash Time III n'est pas la bouse immense que nous attendions. Je sais, ça fait mal au cœur. Mais je dois quand même ravaler mon amour-propre et vous expliquer comment les Allemands de Synetic ont trouvé une formule qui tient à peu près la route (ho, ho, ho…).

Alerte à la bombe ?

J'imagine trop bien la scène. Un slogan à peine trafiqué sur la boîte du jeu, où figure un bel exergue estampillé Joystick : « Crash Time III, une formule qui tient la route ». Que ce serait cruel. Je devrais sans doute quitter mes proches pour échapper à la vindicte populaire. Pourtant, mon honnêteté m'oblige à vous le seriner : ce nouveau Crash Time ne rime pas avec catastrophe.

Librement inspiré de la génialissime série allemande Alerte Cobra, Crash Time III nous met dans la peau de deux inspecteurs de la brigade autoroutière allemande (waouh), mandatés pour enquêter sur de prétendus terroristes. Au total, cinquante missions diverses et variées vous attendent (des courses, de la patrouille…) dans une ville ouverte de 32 km². La mécanique est huilée : les courses s'enchaînent à bon rythme, et vos exploits se voient sanctionnés par le gain de nouveaux bolides et de nouveaux challenges. Rien de génialissime, mais ça fait le boulot comme on dit. Mais le plus étonnant concerne sûrement la partie graphique. On tient là un épisode plaisant pour les yeux ; les voitures jouissent d'une belle modélisation et la taille du terrain de jeu (assez vivant par endroits) témoigne d'un projet plus ambitieux qu'à l'accoutumée.

QUE PEUT-ON ESPÉRER DE LA SUITE D'UN JEU DE COURSES AUQUEL ON A MIS 2 SUR 10 ? PAS GRAND-CHOSE. C'EST SANS DOUTE POUR CETTE RAISON QU'ON N'A PAS ÉTÉ TRÈS DÉÇU…





CONFIG RECOMMANDÉE CPU 3,2 GHz, 1 Go de RAM, Carte 256 Mo
ÉDITEUR RTL Games
DÉVELOPPEUR Synetic/Allemagne
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais

Un peu moisi quand même

Pour peu que vous soyez au fond du seau donc, vous pourrez (peut-être) arriver au bout de ce nouvel opus – il se dit que personne n'a vu la conclusion des deux premiers. Malgré tout, ne vous y trompez pas, Crash Time III reste un jeu de « supermarché » ; le genre de jeu avec qui mamie repart malencontreusement sous le bras en allant acheter sa boîte de lentilles. Aussi, vous vous apercevrez très vite qu'il ne faudra pas être trop exigeant.

La physique – la gestion des collisions en particulier – est approximative, les dialogues frisent souvent le ridicule et Dame Lassitude montre le bout de son nez après deux à trois heures de jeu au plus tard. Un jeu très inégal donc, auquel on donnera la mention peu enviable de « moyen ». Au vu de son ascendance, ça sonne tout de même comme un sacré compliment.

Sundin



Un peu de technique

Crash Time III aime être chéri par son utilisateur. Sur mon PC, il ne tolérait strictement rien en fond de tâche, sous peine de me proposer une expérience particulièrement saccadée. Lancé après le démarrage de ma machine, en revanche, le jeu tournait très bien, même sur une machine moyen de gamme.





Tiens, encore un as du volant !

En Deux Mots

CRASH TIME III EST UN JEU DE COURSES POURSUITES ASSEZ MÉDIOCRE. JE NE CONSEILLERAI À PERSONNE D'ALLER L'ACHETER, MAIS SI ON VOUS L'OFFRE MALENCONTREUSEMENT, AU MOINS VOUS N'AUREZ PAS BESOIN DE FAIRE UN ESCLANDRE. UNE GIFLE SUFFIRA.

- \+ Jolies modélisations
- – Redondant
- – Sans charme
- – Physique sur courant alternatif

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT









La BD du début est probablement le moment le plus réussi du jeu... Comment ? Les dessins sont minables ? Oui, c'est bien ce que je disais.

Painkiller Resurrection

Supplice vidéoludique

MINI-KRACOU, MON FILS, IL EST TEMPS DE T'INITIER AUX JOIES DU TEST DE JEUX VIDÉO. UN TRAVAIL DIFFICILE, MAIS Ô COMBIEN GRATIFIANT. COMMENÇONS PAR QUELQUE CHOSE DE FACILE, D'ACCORD ? QUE PENSES-TU DE CE FPS TOUT MOISI ?



Pardon, mon brave... Pourriez-vous m'indiquer le chemin vers la sortie la plus proche ?

PUBLIC ADULTE | INTERNET 16 | LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM CPU 2,8 GHz, 1,5 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR JoWooD Productions
DÉVELOPPEUR Homegrown Games/Autriche
TEXTE ET VOIX en français

Premier point important : il va te falloir faire une croix sur tous ces cours de catéchisme que ta mère t'a payés. Face à un jeu comme Painkiller, les commandements du genre « tu ne tueras point », « tu n'enfonceras point de pieu dans le torse de ton voisin » ne te serviront pas à grand-chose... Comment ? Il n'y a pas de commandement pour le coup du pieu ? Bon, aucune importance. Le fait est que Painkiller est rempli jusqu'à l'indigestion de violence purement gratuite. Zombies, revenants, démons, il te faudra exterminer tout ça sans faillir. Pourquoi ? Quelle drôle de question ! Tu sais, dans un FPS comme celui-ci, le pourquoi n'a pas grande importance ! Disons simplement qu'ils l'ont bien mérité. Autre chose ? C'est quoi ces bonhommes qui ressemblent à des mottes de terre avec des pattes ? Hahaha... De l'humour ! Excellent, mon fils, tu es sur la bonne voie. Effectivement, tu touches un point sensible : nos adversaires sont extrêmement laids et pixélisés à mort. D'ailleurs, tout le jeu semble avoir été construit autour du moteur du premier Doom : textures sans âme, décors taillés à la serpette émoussée, et ambiances lumineuses complètement surexposées, Painkiller ne nous épargne rien.

Dur apprentissage

Et le gameplay ? Tu n'as rien à dire sur le gameplay ? Non ? Ne t'inquiète pas ! C'est tout à fait normal : il n'y a absolument rien à en dire, si ce n'est qu'il pourrait se mettre à flotter tellement il est léger.
On avance, on tue, on avance, on tue. De temps à autre, on rencontre une motte de terre un peu plus grosse que les autres, mais au niveau des surprises, c'est à peu près tout. En fait, tu es en face d'un exemple assez flagrant de jeu complètement pourri, qui espère, en vain, qu'un glorieux patronyme suffira à le sauver du naufrage. Bien sûr, un esprit jeune et peu aiguisé comme le tien pourrait s'abandonner à quelques sourires devant ces troupeaux de moines qui apparaissent comme par magie, ou devant ce démon que je viens d'empaler sur un mur invisible et qui flotte bêtement dans les airs, mais vois-tu, le joueur qui aura bossé tout un week-end chez Mac Do pour s'offrir ce jeu, lui, ça ne le fera pas rire du tout. Allez, c'est vraiment trop nul, on va essayer autre chose ! Dragon Age, ça te parle ?

Kracoukas

Un peu de technique

Le premier Painkiller doit se retourner dans sa tombe devant un spectacle aussi affligeant : les bugs d'affichage se succèdent dans un tourbillon de mauvais goût. Maigre consolation : une configuration modeste suffira à lancer la bête. Mais n'allez pas trop forcer sur les détails quand même !

Un exemple de stratégie défensive, avec cette belle formation dite « du tas de moines ».





En Deux Mots

Painkiller Ressurection est ce que l'on appelle dans notre jargon une belle grosse daube. Complètement dépassé, buggé, ce titre n'a rien pour lui. On nous le donnerait qu'on le refuserait poliment.

- \+ Je passe...
- − Hideux
- − Une I.A. ? Pour quoi faire ?
- − Intérêt nul

3 TECHNIQUE
2 ARTISTIQUE
1 INTÉRÊT

Un aperçu de l'humour made in Gearbox Software...

LE JEU AU 1 000 000 D'ARMES, AUX MÉCANIQUES RÉVOLUTIONNAIRES, À L'HUMOUR RAVAGEUR ET AU « CONCEPT ART STYLE » DÉBARQUE ENFIN DANS LES BACS. QUESTION À 100 BALLES : SURBUZZER AUTANT, ÇA NE CACHE PAS QUELQUE CHOSE ?




PUBLIC ADULTE


4
INTERNET


LOCAL
4
IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 2.4 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR 2K Games
DÉVELOPPEUR Gearbox Software/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Borderlands

ROLE PLAYING SHOOTER

La comparaison vaut ce qu'elle vaut (au moins un Mars), mais j'y tiens. Borderlands, c'est un peu le Crysis de 2009. Un buzz plus flippant que Les Contes de la Crypte, du genre à enfumer votre boîte mail à coups de communiqués de presse dithyrambiques. Et que « notre jeu, c'est un Role Playing Shooter merveilleux ». Et que « Notre univers il déchire tout parce que c'est le nôtre ». Et que « Avec tes amis, tu vas surkiffer ». Mouais. Ce que j'en dis personnellement, c'est qu'après tant de fanfaronnades, il fallait sacrément assurer derrière. C'est donc avec un œil tatillon et des mains grasses (sandwich à midi) que je me suis lancé corps et âme dans le périple Borderlands.

Jean-Michel Psychopathe

Il me semble l'avoir vu (ou entendu) quelque part au cours de mes pérégrinations : il existe une arche extraterrestre en ce bas monde qui semble avoir son importance. Pourquoi ? Pour qui ? Je n'en sais rien. Tout ce que je sais, c'est que je me coltine depuis de longues heures déjà une pelletée de missions à deux francs six sous du type désormais bien connu « va me chercher les trois euros que ce chien sauvage m'a avalés dimanche dernier ». C'est peut-être un coup de la théorie de l'effet papillon ; un petit étripage de chien mutant me mènera sans doute à cette fameuse arche extraterrestre, qui sait ? Alors arrêtons de nous plaindre et enchaînons ! Oui, enchaînons les allers-retours sur des kilomètres de désert, enchaînons les étêtages de Skag (le fameux chien mutant), enchaînons les billions de meurtres de nabots sadiques ! Vous aimez, hein ? Ben y a intérêt, car Borderlands se résume à ça : des quêtes à deux balles, des frags et du loot.

Cay tropppp bowwww !



Un peu de technique

Borderlands est assez gourmand mais tourne au poil sur une bonne machine. Sachez également que la version PC est plus belle que la version console (sans parler de la jouabilité), donc ne vous trompez pas de version !

Collectionneur

Y a-t-il vraiment un million d'armes ? Je n'ai pas compté. Mais oui, il y en a un paquet, aux effets, aux formes et aux couleurs divers et variés. Du snipe, du revolver, du long, du court, du gros shotgun qui tache, des machins électriques, des trucs explosifs, des bidules corrosifs... En ça, le FPS de Gearbox nous rappelle à ce bon vieux Hellgate London (RIP). Mais en moins ambitieux. Là où Hellgate permettait de s'admirer des pieds à la tête, seule votre arme est visible à l'écran dans Borderlands, vue à la première personne oblige. Un détail qui n'en est pas un, vu que la personnalisation et le loot revêtent un intérêt majeur dans ce type de jeu. Heureusement pour lui, le versant FPS a été largement amélioré depuis les





Rien de plus pratique qu'un véhicule pour se farcir un énième aller-retour. Pour la précision de sa mitrailleuse en revanche, vous repasserez.

premières versions testées. Les tirs sont maintenant bien plus précis, avec des dégâts localisés, et les ennemis nettement moins idiots (ce qui ne veut pas dire qu'ils ne le sont plus).

Sundin au pays des merveilles

Un versant FPS sympa, un petit coté RPG pas trop mal foutu (voir encadré)… Pas de quoi soulever les foules, me direz-vous… Certes. Mais Borderlands a autre chose : un vrai univers et vraie une patte graphique. Un univers post-apocalyptique superbe, envoûtant, séduisant, charmeur, fait de larges contrées désertiques, de petits villages de cahutes en tôle, de montagnes de détritus, de fondrières redoutables, de sentiers rocailleux aux formes improbables, de charognes par milliers, de personnages secondaires atypiques et de mercenaires complètement siphonnés (mention spéciale aux cris stridents du nabot). L'univers de Borderlands est réellement saisissant. Il est de surcroît dépeint avec style, via un procédé graphique proche du cartoon. Un mariage plutôt bizarre, mais totalement réussi de notre avis.

Aie… Snif…

Plus que le système de jeu ou les 50 000 armes donc, c'est bien l'aspect visuel qui fait la plus-value de Borderlands. Et qui fait qu'on va s'investir à fond dans cette quête pourtant obscure, ou baguenauder jusqu'à plus soif pour empiler les niveaux et amasser les meilleures armes possibles. Terrible alors le Borderlands ?

Co-oooappp !

La possibilité de jouer en coopération à 4 avec des amis/joueurs trouvés sur le Net est un autre des très bons points à mettre au crédit de Borderlands. Si ça ne changera rien pour ceux qui ne s'en émeuvent pas, c'est un indéniable plus pour ceux qui accrochent. Et puis ça tombe bien, il y a 4 classes de perso dans Borderlands : le chasseur (un sniper), le bourrin, la furtive et le soldat polyvalent. Chacun possède un arbre technologique à trois branches (pour une trentaine de points à améliorer en tout). À chaque niveau, vous pourrez répartir un point dans le domaine que vous désirez. Au niveau 5, votre personnage débloquera sa compétence spéciale : le chasseur peut lancer un oiseau assassin, le bourrin se mettre en rage pour cogner plus fort, la fufu passer dans une autre dimension et le soldat poser une tourelle pour se défendre. À chacun sa philosophie.



Pour peu que vous adhériez au concept (c'est-à-dire passer au-dessus de la redondance inhérente au genre) : OUI.

Maintenant, avouons aussi que le jeu souffre de plein de petits défauts agaçants, qui ternissent quelque peu l'expérience : un départ assez mou, un respawn mal géré (à la manière de Far Cry 2, y a des méchants tous les 100 mètres), un manque de variété chez les ennemis ou encore une interface pas toujours pratique (pas de carte à l'écran, il faut passer par un menu). Ajoutez à ça une narration décousue et une personnalisation trop minimaliste pour obtenir… une belle déception ! Borderlands n'est donc pas ce « jeu de l'année » comme annoncé sur le papier (et les communiqués de presse). Il n'en reste pas moins un bon jeu, que j'ai personnellement parcouru avec beaucoup de plaisir.

Sundin



Adieu, Nabooooot !

En Deux Mots

Avec de petits réglages et plus de liant au niveau du scénar, Borderlands aurait sans doute marqué durablement nos esprits. En l'état, on dira « seulement » qu'il offre une bonne et originale expérience. Merci à son univers post-apo accrocheur, son style graphique attachant, ses armes à foison et son humour (trop rare malheureusement) inspiré.

- \+ L'univers superbe
- \+ Le graphisme envoûtant
- \+ Les armes élémentaires !
- \+ Le nabot sadique mutant
- − Il est où le scénar ?
- − Bande-son trop discrète

7 TECHNIQUE

9 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT



Le rendu 3D est en net progrès. On commence même à repérer quelques animations au niveau des dribbles et des frappes.



TOUT PUBLIC

Config minimum CPU 1,4 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
Éditeur Sega
Développeur Sports Interactive Ltd./Grande-Bretagne
Texte en français **et voix** -

Football Manager 2010

GESTION

LE JEU VIDÉO PERMET D'ASSOUVIR CERTAINS FANTASMES INAVOUABLES. DEVENIR UN TERRIBLE GANGSTER, AVOIR DES SUPER-POUVOIRS, OU ENCORE CONDUIRE RAON-L'ÉTAPE JUSQU'EN LIGUE DES CHAMPIONS. ET CE DERNIER DOUX RÊVE, SEUL FOOTBALL MANAGER PEUT LE PERMETTRE.

L'onglet « conseils du staff » regorge d'informations pertinentes que l'on est libre de suivre ou d'ignorer.

Le moment fatidique : le choix de la tactique et la désignation du onze-type.



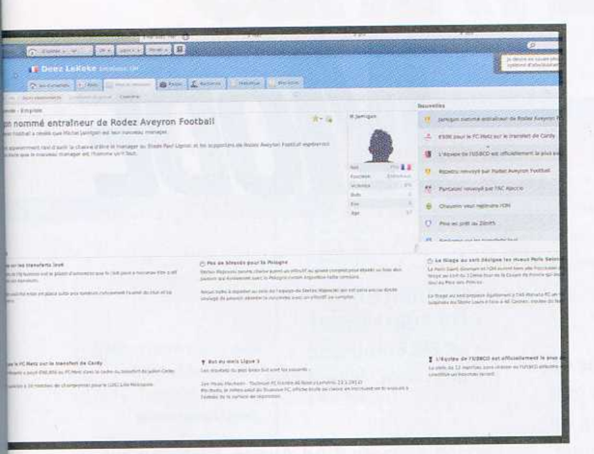
Samedi 8 h 00
« Oui, chérie ? Tu veux savoir pourquoi j'aime la gestion footballistique ? C'est simple. La pression est terrible, le stress permanent. Je m'engueule avec mon président au sujet du budget, tous les joueurs me détestent, les médias cherchent à me faire virer, les supporters veulent m'étriper à la première contre-performance. C'est ça qui est génial. Non, tu ne trouves pas ? »

11 h 00
« Comme ça ? Tout de suite ? Une réunion avec l'ensemble du staff ? Je ne savais pas qu'on pouvait faire ça maintenant. Dites donc, c'est super-détaillé. Des statistiques, des rapports d'entraînement, des conseils. Et je ne suis pas obligé de suivre vos directives ? Évidemment, c'est moi le boss. Et cette réunion est mensuelle donc ? Intéressant. »

14 h 00
« C'est parti pour la séance tactique les gars. Toi ! Oui, toi, tu vas démarrer comme attaquant de pointe. Comment ça quelle flèche tu dois suivre ? Mais c'est fini le système des directions ! T'auras pas de flèche mais à la place une consigne textuelle. C'est beaucoup plus simple comme ça, non ? Écoute bien : tu es bon en finition, en anticipation, en technique. Allez, je fais de toi mon renard des surfaces. Je compte sur toi pour marquer demain soir. »

17 h 00
« Bienvenue, Messieurs les journalistes. La conférence de presse peut commencer. Oui ? Concernant le match de demain soir, je suis plutôt confiant. Non, ce n'est pas de l'arrogance, où est-ce que vous allez chercher ça. Mais non, je ne suis pas en colère ! Je ne ressens pas non plus la pression des actionnaires ou des supporters. Oh ! Mais vous commencez à m'énerver avec vos questions pertinentes ! Si vous pouviez arrêter de bien faire votre travail, ça m'arrangerait. »

19 h 00
« Oh, ils ont un peu changé l'interface au niveau des rumeurs de transfert. C'est vrai que c'est un peu plus clair comme ça. Ah, tiens, je serais intéressé par un défenseur de la Juventus. Jamais entendu parler de lui… Oui, entrez ! Ben pourquoi tu pleures ? Tu penses que je veux te remplacer par un mec de la



Les messages personnels et les infos générales sont désormais découpés dans deux rubriques bien distinctes.

Juve. Mais ce n'est pas vrai. C'est toi mon titulaire. Faut pas croire tout ce que dit la presse. »

Dimanche, 10h00

« Bon, ce soir, c'est le dernier match de la saison. Le plus important de tous. Qu'est-ce que vous pouvez me dire sur l'adversaire ? Ils jouent en 4-5-1 avec un attaquant de pointe croate dont il faut se méfier. Oui, Robert, la Croatie est bien un pays d'Europe du Sud dont la capitale est Zagreb. Excellent travail, mon gars. Vous tous, mes fidèles adjoints robotisés, j'ai remarqué que vous étiez bien plus compétents que par le passé. Aussi, je vous confie les consignes particulières et individuelles pour le match de demain soir. Moi, je me contenterai de choisir les joueurs. »

19h45

« Les gars, c'est l'heure d'écraser vos adversaires. Je veux que vous fassiez plaisir à tous nos supporters. Oui, on a des supporters cette année. Bon, ils sont en 2D et gigotent n'importe comment, mais au moins ils sont là. »

Un peu de technique

Depuis l'année dernière, FM s'affiche jusqu'en 1920*1080. Génial, non ? Sinon, plus votre PC est puissant, plus vous pouvez sélectionner de ligues en début de partie. Sur la bécane de test et ses 2 Go de Ram, la config recommandée proposait six ligues ainsi qu'une base de données étendue (soit plus de 30000 joueurs). Au-dessus de dix ligues, le jeu commence à accuser le coup, surtout du point de vue des temps de chargement.

20h15

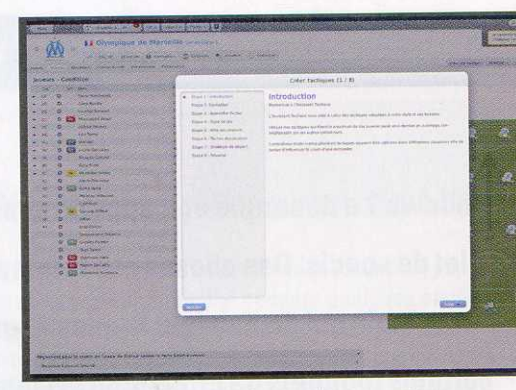
« T'as vu, on fait un bon début de match. J'ai bien fait de suivre tes conseils, mon cher assistant. Tu sais, moi, je suis un entraîneur expérimenté et prétentieux. Mais je pense qu'un adjoint comme toi pourrait beaucoup aider un manager novice. Non, je suis pas en train de dire que gérer un club est devenu plus simple qu'avant. Je dis juste que c'est moins fastidieux d'apprendre sur le tas aujourd'hui. D'ailleurs, après le match, faudra que tu me montres l'éditeur de tactique. On peut créer son dispositif étape par étape, c'est ça ? C'est pour les noobs un peu ? Bon, si tu dis que c'est bien fichu, je veux bien te croire. »

20h30

« C'est quand même pratique ce nouveau système de consignes depuis le banc de touche. Jouez à terre, les gars ! Gardez le ballon ! En retrait !

Au total, sept angles de vue sont disponibles pour suivre les matchs.





En quelques clics et huit étapes, il est possible de créer sa propre tactique. Un outil idéal pour les débutants.

Faites-vous des passes courtes ! Des passes longues ! Bon, faut pas en abuser, parce que là, j'ai l'impression que les joueurs ont la nausée. Mais en tout cas, j'adore cette application. »

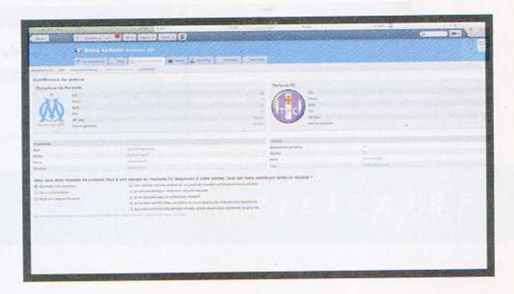
21h40

« Tout le monde devant, faut arracher la victoire ! Hé, on s'y croirait hein ? Quand tu penses que l'année dernière, le rendu 3D ne ressemblait à rien… Là, c'est quand même beaucoup plus vivant et réaliste. Y'a même des petites animations prometteuses pour l'avenir. Cette fois, c'est sûr, j'arrête de regarder les matchs en 2D. »

21h45

« Allez ! Vas-y, mon petit ! BUT ! On a gagné ! Les mecs, je suis en sueur, au bord de la crise cardiaque. C'est grand ce que vous venez de faire. Je ne m'étais pas autant pris au jeu depuis la saison 2001-2002. Franchement, bravo. »

Deez



En Deux Mots

Au panthéon de la saga, on trouvait jusqu'à présent CM 2001/02 et FM 2007. Force est de constater que cet opus 2010 entre dans la cour des grands, grâce à son accessibilité, ses nouveautés intéressantes et son rendu 3D de plus en plus convaincant. Cette année plus que jamais, Football Manager est LA référence des jeux de gestion footballistique.

+ Les conseils des adjoints
+ Le rendu 3D enfin immersif
+ Enfin une ouverture aux non-initiés
- Peut-être trop facile ?

Note	
Technique	8
Artistique	5
Intérêt	8

DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

Windows 7 a débarqué et il apporte son petit lot de soucis. Des choses assez mineures mais qui demandent la mise à jour de certains logiciels de protection système ou qui ajoutent des fonctionnalités avancées côté réseau. L'occasion de voir où en sont certains de nos logiciels préférés.

Ad-Aware

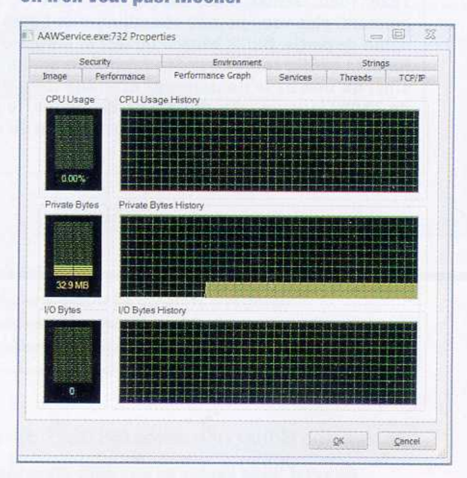
- VERSION : 8.1
- ÉDITEUR : Lavasoft
- LICENCE : Freeware
- URL : www.lavasoft.com

Avec l'arrivée de Windows 7, les utilitaires de sécurité ont souvent besoin d'une mise à jour pour s'adapter aux quelques nouveautés du système d'exploitation de Microsoft. Du coup, les petits gars de Lavasoft lancent une version 8.1 de Ad-Aware, leur outil contre les lourds. Il est toujours capable de détecter les logiciels indésirables (malwares), c'est d'ailleurs un peu à cela qu'il sert. On doit noter tout d'abord qu'il est peut-être un chouïa plus rapide que la version précédente, ce qui est une bonne chose. Il ajoute également Ad-Watch qui était jusqu'ici disponible séparément, et là on est un peu moins content. C'est un outil de protection en temps réel, certes pratique, mais pour lequel nous n'avions rien demandé. Et même si on le désactive, Ad-Aware 8.1 garde un service bien lourd au démarrage de la machine qui prend 50 Mo de Ram. Alors, certes, on peut choisir de ne pas installer la protection en temps réel, mais le service s'installe quand même ! C'est un peu lourd, et c'est tout ce qu'on déteste dans ce genre d'utilitaires. À la base, nous nous intéressions à cette nouvelle version en partie pour son mode dédié aux joueurs, un mode « Ne pas déranger » qui évite de nous poser des questions quand on est dans un jeu en plein écran. Mais comble du comble, la fonctionnalité est réservée à la version payante d'Ad-Aware. Globalement on est assez déçu par la lourdeur de cette nouvelle version. En attendant que son éditeur se rattrape, on vous conseillera de vous reporter sur le non moins excellent Anti-Malware de Malwarebytes, tout aussi efficace et gratuit, les lourdeurs en moins.



L'interface reste simple, un mode avancé est présent.

Quoi que l'on fasse, le service reviendra toujours s'installer même quand on n'en veut pas. Moche.



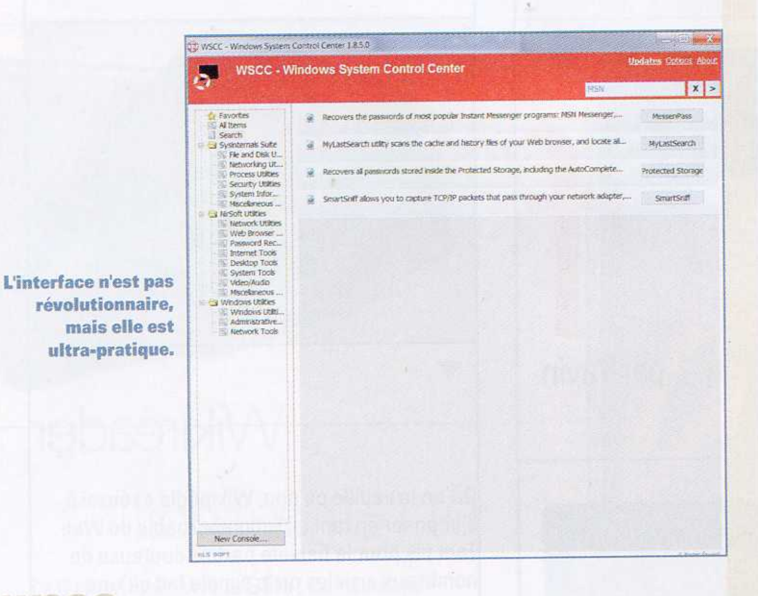
Hamachi

Encore un logiciel qui avait besoin d'une mise à jour pour Windows 7, Hamachi est désormais compatible. Pour ceux qui l'auraient oublié, Hamachi est un outil dit de VPN (réseau privé virtuel) qui permet de simuler un réseau local entre deux machines distantes reliées sur Internet. Il permet entre autres de jouer à plusieurs à des jeux qui disposeraient d'un mode réseau local, mais pas d'un mode Internet. Ou de bypasser des serveurs centralisés un peu trop lents à son goût. Quelle que soit la raison, la nouvelle version d'Hamachi fonctionne parfaitement avec Windows 7 où il crée de nouveau un réseau supplémentaire. Il suffira de choisir cette interface réseau dans vos jeux LAN pour que cela fonctionne.



L'interface d'Hamachi ressemble à un client de messagerie instantanée, les contacts avec qui l'on est en réseau « local » apparaissent de la même façon.

- VERSION : 2.0.1.64
- ÉDITEUR : LogMeIn
- LICENCE : Freeware
- URL : www.logmein.com



L'interface n'est pas révolutionnaire, mais elle est ultra-pratique.

WSCC

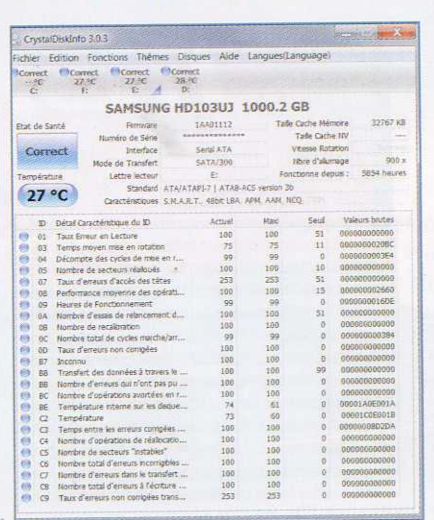
Attention, bijou ! Avec un nom comme Windows System Control Center, on pourrait croire que ce logiciel ressemble à un de ces faux antivirus qui pullulent sur Internet. Que nenni, il s'agit d'une interface qui vous permet d'accéder, installer et mettre à jour les utilitaires les plus indispensables qui soient. On parle bien sûr de ceux de Sysinternals avec lesquels on vous rabâche les oreilles (les auteurs entre autres de Process Explorer) mais aussi ceux de NirSoft. Si jamais vous avez perdu un mot de passe sous Windows, vous avez probablement rencontré le nom de NirSoft puisque ces utilitaires gratuits se spécialisent dans la récupération de mots de passe perdus, que ce soit ceux de Microsoft (MSN, Outlook, Réseau Windows…) que ceux d'autres outils populaires (Chrome, Firefox…). La liste des outils ne s'arrête pas là puisqu'on trouve des utilitaires indispensables pour à peu près tous les problèmes que l'on peut rencontrer. WSCC en offre une vue triée, et permet de lancer l'utilitaire en un clic (le téléchargeant de manière transparente la première fois). Le tout est complété par des descriptions, une fonctionnalité de recherche et la possibilité de créer son menu avec ses favoris. Fonctionnant sur une clef USB, WSCC est une trousse à outils que l'on gardera sous le coude en toutes circonstances !

- **VERSION : 1.8.5.0**
- **ÉDITEUR : KLS Soft**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.kls-soft.com**

Crystal Disk Info

- **VERSION : 3.4.3.1**
- **ÉDITEUR : hiyohiyo**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://crystalmark.info**

Les disques durs sont nos amis. Sauf quand ils décident de tomber en panne, auquel cas on maudit le constructeur incriminé pendant quelques années, surtout si l'on avait oublié de faire des copies de sauvegarde. Toujours est-il que si la mort de disque dur est un problème réel, il est possible parfois de les prévenir. C'est le rôle du protocole S.M.A.R.T. qui est censé nous indiquer au démarrage de la machine quand quelque chose ne va pas. À une époque où on ne redémarre plus ses machines mais où on les met en veille, un utilitaire sous Windows est un peu plus pratique, et c'est bien à cela que sert Crystal Disk Info. Développé par un charmant programmeur japonais, il permet d'accéder en un clin d'œil à toutes ces informations et donne un avis sur l'état de santé de votre précieux disque. L'application est en prime entièrement traduite en français. Coup de chapeau à son auteur qui propose une application que l'on sera bien heureux de lancer périodiquement. Et n'oubliez pas que si l'état de santé d'un de vos disques marque autre chose que « correct », il est fortement conseillé d'effectuer aussitôt un backup de vos données essentielles : les problèmes tardent rarement à suivre.



900 démarrages pour ce disque dur qui fonctionne encore parfaitement selon son statut SMART.

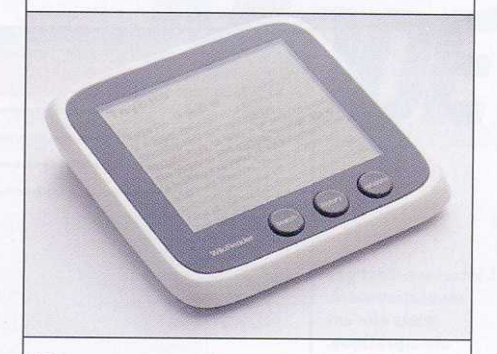
UTILITAIRES

Top Utilitaires de la rédac

- ***Lecteurs vidéo :*** Media Player Classic Home Cinema 1.3.1249, VLC 1.0.2, Media Portal 1.1.0 RC1
- ***Lecteurs audio :*** iTunes 9.0.1.8, Winamp 5.56, Foobar 2000 0.9.6.9
- ***Mailreaders :*** Outlook 2007, Mozilla Thunderbird 2.0.0.23
- ***NewsReader :*** Newsleecher 4.00 beta 7
- ***Pagers Internet :*** Trillian Astra 4.0.0.117, Miranda 0.8.8, Windows Live Messenger 2009 14.0.8089.726
- ***Antispam :*** Spamihilator 0.9.9.43, POPFile 1.0.1
- ***Antilourds :*** HijackThis 2.02, Autoruns 9.55, Microsoft Security Essentials 1.67.1028, Malwarebytes Anti Malware 1.41, Spyware Terminator 2.6.2.456
- ***Downloaders :*** FDM 3.0.848, WinBITS 1.0
- ***Customisation :*** Desktop Sidebar 1.05.116, StyleXP 3.19, DExposE2 08.05.2009, Iconoid 3.8.5, Rainbow Folders 2.05
- ***Clients FTP :*** FlashFXP 3.7.8.1332, FileZilla 3.2.8.1, SmartFTP 4.0.1054
- ***Browsers Web :*** Firefox 3.5.3, Google Chrome 4.0.222.12, Safari 4.0.3
- ***Browsers d'images :*** ACDsee Pro 3, Xnview 1.96.5
- ***Optimisation système :*** CCleaner 2.24.1010, Defraggler 1.14.159, Process Explorer 11.33

Quoi de Neuf

par Yavin



Wikireader

Qu'on le veuille ou non, Wikipédia a réussi à s'imposer en tant qu'incontournable du Web. Tant pis pour la fiabilité parfois douteuse de nombreux articles ou le simple fait qu'une information donnée à un temps T puisse être totalement différente trois minutes plus tard. La concurrence est anéantie face à la puissance communautaire d'un outil aussi agaçant qu'utile. Afin d'étendre l'hégémonie de l'encyclopédie collaborative, les gens d'Openmoko commercialisent ce drôle d'engin contenant près de trois millions d'articles sélectionnés parmi les plus intéressants – enfin, il paraît – de Wikipédia. Nul besoin d'une connexion Internet, tout se passe en « offline » via la mémoire interne du bidule qu'il sera possible de mettre à jour plusieurs fois par an. Côté utilisation, trois boutons en façade et un clavier virtuel pour la recherche finissent de convaincre que l'engin se veut simple d'emploi. Si l'idée n'est pas mauvaise, on peut tout de même douter de son avenir face aux ordinateurs portables, smartphones et autres tablettes multimédias de plus en plus nombreuses et nettement moins limitées.

Fabricant : Openmoko
Site Web : www.thewikireader.com
Prix : Environ 70 euros





MSI GT640

Pas effrayés le moins du monde par les derniers bébés de chez Dell/Alienware, les ingénieurs du Taïwanais MSI dégainent aujourd'hui le nouveau « PC portable le plus puissant du monde ». À son bord, on trouvera un processeur Intel CoreI7 720QM cadencé à 1,6 GHz, jusqu'à 4 Go de Ram en DDR3, une petite Geforce GTS 250 et son sympathique giga de mémoire embarquée ainsi qu'une capacité de stockage de 500 Go en sus d'un graveur de Blu-Ray. Ajoutez à cela une webcam de deux millions de pixels, le (désormais) nécessaire port HDMI sans oublier le canal audio capable de se lâcher en 7.1. L'écran de cette magnifique bête de course dédiée à Jeanne Mas (en rouge et noir) affichera une résolution de 1680*1050 tandis que la batterie de 4,800mAh devrait assurer quelques dizaines de minutes d'autonomie aux cinglés qui voudraient se faire un petit Modern Warfare 2 dans le train.

Fabricant : MSI
Site Web : www.msi-computer.fr/
Prix : N.C.



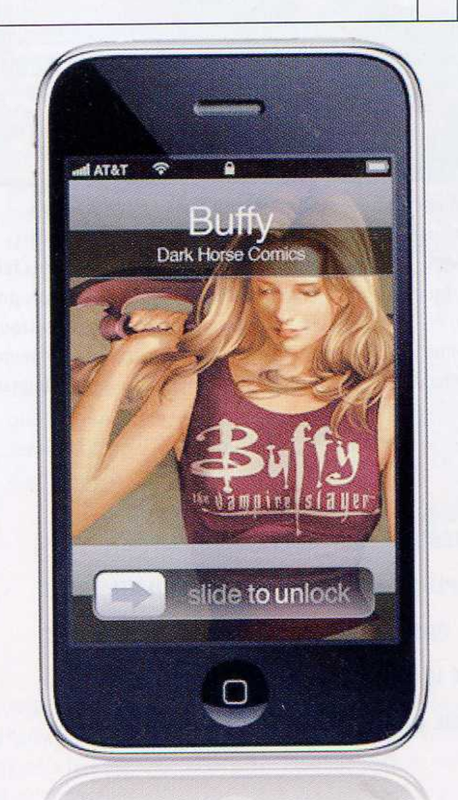


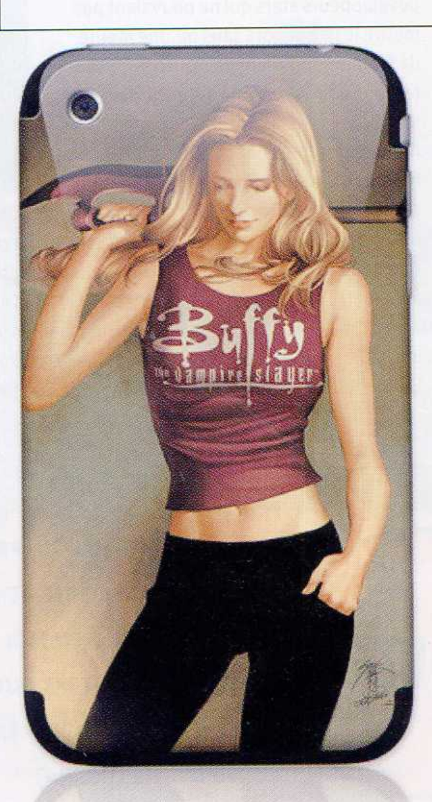
Logitech G110

Le G11 est mort, vive le G110 ! Ce nouveau clavier gamer de Logitech ressemble malheureusement plus (à l'instar du G27 côté volants) à une timide mise à jour qu'à un vrai nouveau modèle. Les nouveautés se résument à deux connecteurs jack afin de pouvoir brancher micro et casque audio directement sur le clavier. Pour le reste, on garde le rétroéclairage général, la possibilité de couper les touches Windows en session de jeu ou encore les essentielles fonctions programmables. Bref, pas de quoi fouetter un chat, un chien ni même un poisson rouge.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : WWW.LOGITECH.FR
PRIX : N.C.

Dark Horse GelaSkins





Pour être différent, unique et remarquable, il faut savoir se démarquer du reste de la populace. Tout le monde ou presque possède un laptop et un iPhone et vous redoutez n'être qu'un arbre de plus dans une forêt trop grande pour votre ego ? Investissez donc dans des skins Dark Horse qui sauront affirmer votre personnalité aux yeux de tous. Vous pourrez piocher parmi une longue liste d'œuvres, de Hellboy à Amano en passant par Buffy, la tueuse de vampires. Bon point : l'adhésif utilisé, de très haute qualité (3M), permet le repositionnement à volonté de la skin, sans altérer quoi que ce soit. Malheureusement, cela ne suffit pas à faire passer la pilule du prix beaucoup trop élevé pour qu'on sorte le portefeuille sans y regarder à deux fois !



FABRICANT : DARK HORSE
SITE WEB : WWW.DARKHORSE.COM/SEARCH/BROWSE/GELASKINS/PPWNWKT8
PRIX : ENVIRON 15 DOLLARS (IPHONE) ET 30 DOLLARS (LAPTOP)

Nokia Booklet 3G

Que vient faire un poids lourd comme Nokia sur le marché archisaturé des netbooks ? Bonne question, merci de l'avoir posée. Je n'en sais strictement rien. Ce que je sais, en revanche, c'est que le Nokia Booklet 3G se voit équipé d'un Intel Atom Z530 (1,6 GHz), 1 Go de Ram, un écran 10 pouces affichant une résolution de 1280*720, une puce 3G pour la connectivité et une autre puce, GPS celle-là, pour toutes les fonctions de localisation (Google Maps, par exemple). Comme toujours chez le Finlandais, la qualité de fabrication est irréprochable même si on pourra déplorer le choix d'une dalle brillante pour l'écran. Notez que ce netbook est un des seuls à disposer de Windows 7 en standard, la plupart des concurrents étant fournis avec XP ou certaines versions de Linux. Reste qu'au tarif auquel il est commercialisé (sans abonnement car on le trouvera en duo avec des abonnements 3G), on ne comprend pas très bien à quel type de public cet ordinateur s'adresse. Peut-être aux gens qui ont vraiment trop d'argent ?

FABRICANT : NOKIA
SITE WEB : WWW.NOKIA.FR
PRIX : ENVIRON 750 EUROS (HORS SUBVENTION OPÉRATEUR)



Business

TAIS-TOI JOHN !





Il y a une quinzaine d'années, John Romero faisait partie de ces développeurs stars qui ne pouvaient pas mettre le nez dehors sans qu'une meute de femmes nues et hystériques se jette sous les roues de sa bagnole. John était un gars dans le vent. Hélas, les idoles dans le vent finissent toujours par devenir de vieux has been destinés à essuyer les quolibets de la planète entière. Ce fut le cas pour notre homme. Même au bout de dix ans, certains joueurs mauvais comme moi ne ratent jamais une occasion de lui rappeler le monumental échec de Daïkatana. Plutôt que de vendre son FPS aux gamers comme la huitième merveille du monde, le Monsieur aurait mieux fait de se taire. Pourtant, preuve que l'on n'apprend rien de nos erreurs, en 2006 John fonde Slipgate Ironworks avec pour objectif de sortir un « MMO majeur destiné à une audience mondiale ». Aujourd'hui, alors que nous n'avons toujours pas eu la moindre info sur le jeu, voilà qu'une cinquantaine de personnes œuvrant au sein de son équipe auraient été remerciées. Un conseil John : la prochaine fois que l'idée de t'envoyer des fleurs en public te vient à l'esprit, mange un pneu... tu t'éviteras bien des moments de honte.

ÉDITO

DE LOIN EN LOIN, J'AI L'IMPRESSION QUE CETTE DOUBLE PAGE DE NEWS RESSEMBLE DE PLUS EN PLUS AU REPAIRE DU VIL TROLL QUI SOMMEILLE EN MOI. PAS GRAVE, IL N'EST ÉCRIT NULLE PART DANS MON CONTRAT QUE JE SUIS SUPPOSÉ ÊTRE GENTIL AVEC QUICONQUE, NI MÊME QUE JE DOIVE ÉCRIRE DES ÉDITOS DIGNES D'ÊTRE LUS. NA !

Télex

GLOBAL AGENDA

Bonjour STOP. MMO Global Agenda proposer mode de jeu avec ou sans abonnement STOP. Avec abonnement GA être semblable tous MMO standard STOP. Sans abonnement GA être simple FPS multi en ligne STOP. Personne avoir jamais proposé ça STOP. Plus détails sur site officiel STOP.



Stargate Worlds

RETOUR À LA CASE DÉPART

Il y a six semaines de ça, Timothy N. Jenson, president de Cheyenne Studios, clamait dans un excès d'optimisme inconsidéré qu'après des mois de galère, cette fois-ci c'était bon, que sa firme avait trouvé pour la seconde fois les fonds nécessaires pour terminer son MMO Stargate Worlds, que le monde allait devenir meilleur et que rien ne pourrait entacher le moral de l'équipe. Et pourtant, chienne de vie, lorsque Massevely.com est venu demander au monsieur comment se déroulaient ces supposés derniers délicieux jours de développement, Timothy a bredouillé un truc pathétique du genre « ben, en fait, c'est assez drôle, mais on a plus assez d'argent pour venir à bout du projet »... Bien évidemment il n'a pas exactement dit ça, mais le message est le suivant : tant que nous ne retrouverons pas des sous, vous n'entendrez plus parler du jeu. Pourtant, qu'est-ce qu'il y a de sorcier à faire un Stargate ? Toutes les planètes de cette foutue série sont couvertes de forêts canadiennes ! Alors plutôt que d'engloutir votre budget chez le Chilien, retournez prier Andrew le Dieu des Caribous ! Quoique non, voyez ça comme un signe. Parce qu'on est d'accord, hein ? Stargate c'est un peu naze quand même.





Dofus 2.0

ANKAMA EN TROMPE-L'ŒIL

Quand mon neveu casse un vase, il s'empresse aussitôt de le planquer dans un coin et de dessiner un joli dessin bien niais pour attendrir sa maman. J'ai l'impression qu'il se passe un peu la même chose chez Ankama en ce moment. Ainsi, la firme roubaisienne (ou roublarsienne) se targue un peu partout sur le Net d'avoir écoulé les 10 000 boîtes collector de son remake de Dofus intitulé Dofus 2.0, en moins de trois heures. Pourtant, devant l'étalage ronflant de cet éclatant succès, je ne peux m'empêcher de constater que l'on entend plus du tout parler de Wakfu, le MMO qui devait révolutionner le paysage vidéoludique tellement il est fantastique, mais qui est en bêta test ouvert mais déserté depuis presque deux ans. De même que Mark « Luke Skywalker » Hamill ne fut l'acteur que d'un seul rôle, Ankama ne serait-il pas devenu le studio d'un seul jeu ?





Dungeon Party

DUNGEON RE-PARTY ?

Étant très occupé à me regarder pousser les cheveux, voilà un bail que je ne suis pas allé faire un tour sur le free to play Dungeon Party. Pourtant les petits français de Cyanide bossent apparemment d'arrache-pied sur leur jeu, puisque leur site annonce l'arrivée imminente de donjons, de trois nouvelles classes, d'un éditeur de nivea... Ooooh, ma mèche vient de bouger !





RuneScape/MechScape

JAGEX JETTE L'ÉPONGE

Jagex Games Studio, développeur de l'ancestral et tentaculaire MMO RuneScape, vient d'annoncer qu'il renonçait à son second projet MechScape, jugeant qu'il n'aurait pas été fier de présenter ce jeu à son public. La vache ! Vous avez bien regardé la tête de RuneScape avant de nous annoncer ça ? Parce que si vous pensez avoir réussi pire, j'hésite à applaudir ou à hurler. Notez que par précaution, cette image n'est pas tirée du jeu lui-même. Je ne veux pas vous faire perdre la vue.



Business

AION BAT CHAMPIONS ONLINE PAR K.O.

Si Champions Online avait une chance de faire un carton, c'était aux US. En effet, qui chérit plus les super-héros que les habitants de cet étrange pays où certains citoyens « lambda mais gravement dérangés », se déguisent volontairement en Superman pour patrouiller la nuit ? Personne. Pourtant, pendant que Cryptic Studios annonce sur son site officiel plus d'un million d'avatars créés pour son MMORPG Champions Online, Aion, le jeu de NCsoft, termine premier des ventes PC outre-Atlantique sur le mois de septembre en étant sorti le 25. C'est donc officiel, Aion surclasse Champions Online partout dans le monde. Là, voyez-vous, j'ai cherché, mais impossible de conclure cette news par une chute décente. Tant pis, j'utilise mon joker « brève pas drôle » et je vous laisse en plan ! Mwahahahaha !



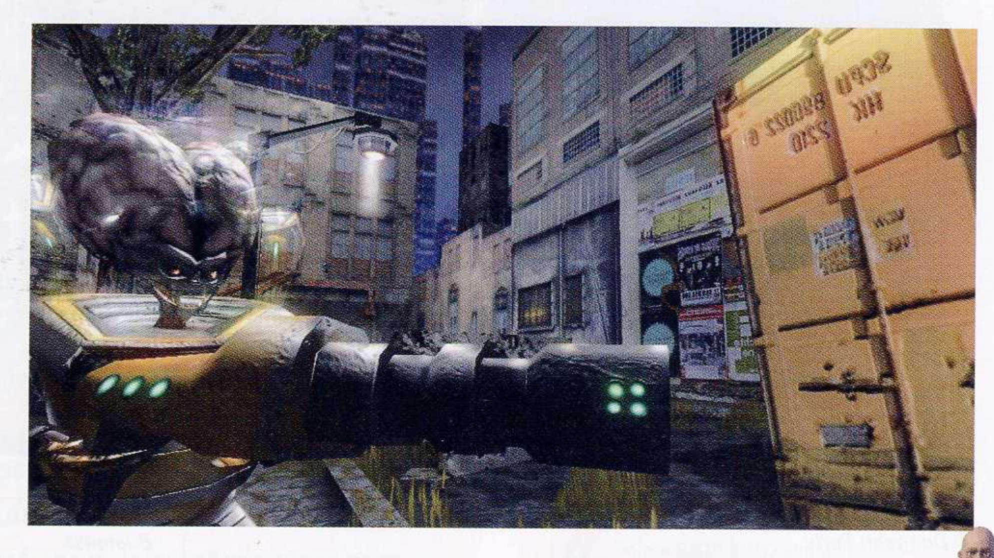


MODS

VOTRE FOURNÉE DE MODS MENSUELLE VIENT À PEINE DE SORTIR DU FOUR ! CE MOIS-CI, BEAUCOUP DE FPS ET UN RPG SAUCE DIABLO EN COURS DE RÉALISATION. SI AVEC ÇA VOUS RESTEZ SUR VOTRE FAIM, TENTEZ LA PAGE FREE 2 PLAY, LE MENU SERA PEUT-ÊTRE PLUS À VOTRE GOÛT !

ORION

Orion est une Total Conversion d'Half-Life 2, basée sur le moteur des titres Valve présents dans l'Orange Box. Il faut avouer que le résultat est abouti ! Orion est un FPS qui propose des batailles multi dans un univers futuriste. La guerre se déroule en 2242 et permet d'incarner au choix, une classe d'assaut, de support ou de sniper. Histoire de rendre les combats plus dynamiques, un système plutôt sympa de pénétration de balle et de ricochet a été mis en place. Sachez qu'outre les affrontements terrestres, vous pouvez également utiliser un jetpack pour fondre sur vos ennemis depuis les cieux, un peu à la manière d'un Quake Wars, d'un Tribes ou autre.









Bref, tout ça est alléchant et sera disponible sur www.orion-project.net au moment où vous lirez ces lignes.

ALIEN ARENA

Oyez, oyez, braves joueurs ! La dernière version du plus tout jeune Alien Arena vient d'être mise en ligne à l'adresse http://icculus.org/alienarena/rpa/aquire.html Pour la petite histoire, la première apparition de ce FPS sur la Toile remonte à 2004. Autant dire qu'aujourd'hui, grâce à son nouveau moteur maison, il n'a plus grand-chose à voir avec ce qu'il était. Car depuis le temps, il a subi de très importants changements tant au niveau gameplay que visuel. Malgré tout, le fond n'a pas bougé, et Alien Arena reste un jeu inspiré des FPS de compétitions comme Quake III et Unreal Tournament. Ses développeurs ont tout simplement pris le meilleur des deux titres pour en faire leur propre stand alone. Une vaste communauté, la possibilité de créer ses tournois, ainsi que de nombreux modes de jeu devraient vous convaincre de tenter l'aventure. Mais au cas où vous hésiteriez, sachez que la bête est gratuite et ne pèse que 211 Mo. Pourquoi s'en priver ?



GATE TO TRISTRAM

Je me languis de Diablo III. L'attente est tellement insoutenable que je me dois de vous parler de Gate to Tristram. Basé sur le RPG Oblivion, ce mod reprend le fameux village de Diablo premier du nom, dans une version en 3D qui enfin ne pique pas les yeux. Au menu des réjouissances, des monstres à massacrer et du matos à récupérer, soit tout ce qu'on aime ! Alors si vous voulez revoir la tronche de ce bon vieux Deckard Cain, je vous laisse suivre ce projet via le blog de son créateur sur http://gatetotristram.blogspot.com/2009_10_01_archive.html.



TEAM FORTRESS 2D

Comment lier le rétrogaming avec un titre contemporain ? Simplement en jouant à Team Fortress 2D. Ce mod reprend quasiment toutes les fonctionnalités de son aîné en 3D, soit 9 classes de personnages, 3 modes de jeu et une vingtaine de maps. Le tout vu du dessus, en 2D naturellement. L'idée est saugrenue et rappelle l'ancêtre Secret Command de la Master System. Team Fortress 2D s'annonce des plus funky, pour le début 2010 seulement.

CYD

FREE 2 PLAY

L'APPROCHE DES FÊTES DE FIN D'ANNÉE N'EST PAS UN FACTEUR QUI INFLUENCE LE DÉVELOPPEMENT DES FREE 2 PLAY, EN REVANCHE LES TRADUCTEURS, EUX, SEMBLENT SE TOURNER LES POUCES ! MAIS SINON, TOUT VA BIEN MON CAPITAINE ! LA MER EST CALME, GARDEZ LE CAP !





• BRIGHT SHADOW

Depuis des siècles, le peuple de Luciena a appris à maîtriser les propriétés mystiques de ce qu'on appelle communément le Soul Power. Cette source d'énergie est si puissante, que tout le monde s'entre-tue joyeusement pour la posséder... Derrière ce scénario



merveilleusement inventif se cache Bright Shadow (http://brightshadow.gamepotusa.com), un free 2 play au design médiéval fantastique très japonisant. Si le gros du jeu est d'un classicisme absolu (donjons, quêtes, objets rares et classes par dizaines), Bright Shadow compte sur son système de cartes à collectionner (en pixels, pas en carton) pour attirer les joueurs. Nous tombons là en plein syndrome Pokemon, puisque Bright Shadow ne propose pas moins de 500 monstres à collectionner. Vous aimeriez pouvoir tranquillement ramener des filles à la maison le mercredi après-midi ? Inscrivez votre petit frère !

• DREAMLORDS THE REAWAKENING

Dreamlord est un mélange détonant à base de MMO et de RTS. Évidemment, le cocktail n'est pas nouveau mais on ne peut pas dire les précédents cobayes aient vraiment enthousiasmé les foules. Alors est-ce que Dreamlords va suivre le chemin des oubliettes comme ses pas-du-tout-illustres aînés ? Espérons que non, mais malgré quelques intéressantes qualités (graphismes soignés et combats très tactiques), le jeu dans son ensemble est plutôt fouillis. Pourtant sur le papier, tout a l'air simple : trois factions distinctes, chacune développant sa civilisation et son armée pour s'inviter chez le voisin à grands coups d'épée. Vous



voulez savoir si votre prochain sera enclin à vous céder un bout de lopin avec le sourire ? C'est sur www.dreamlords.com/downloads.action que ça se passe !

• LOCO

Jamais les vaches ne le regarderont passer et pour cause : LOCO est un MMORPG médiéval fantastique. Pour le geek moyen, le tout semble relativement dynamique et plutôt agréable à l'œil. Les héros sont taillés dans le marbre et affichent des muscles saillants, gonflés à la testostérone. Les personnages féminins, quant à eux, ont intérêt à miser sur leur agilité pour éviter les coups. En tout cas, ce ne sont pas les deux malheureux centimètres carrés de tissus qu'elles portent sur le dos qui les aideront en combat. Même certains monstres arborent la fameuse tablette de chocolat en guise d'abdominaux, c'est dire. Un aspect graphique plutôt flatteur donc, mais comme tout le monde le sait,



c'est la beauté intérieure qui compte, et dans le fond, LOCO est fait pour plaire aux lootwhores (ndLucky : aux accros du loot donc). En gros, on bute un monstre, on lui ouvre le bide et on regarde à l'intérieur s'il n'y a pas un joli trésor qui brille. Eh oui ! Je suis égoïstement attiré par les armes légendaires qui frappent fort ! Au fait, pour la bêta, patience, pour l'instant LOCO n'est prévu qu'en Corée ! (ndLucky : du Sud, la Corée)

• SLAM DUNK ONLINE

Adapter Slam Dunk en manga, c'était inutile, donc ils l'ont fait ! Pour la petite histoire, Slam Dunk est un manga de Takehiko Inoue qui raconte l'histoire de Sakuragi. Un personnage complètement déjanté qui se lance dans le basketball. En ce moment même, des sociétés coréennes collaborent pour sortir un free 2 play tiré de la série. Les premiers paniers sont prévus pour 2010.

CYD



Allods Online

IL Y A BIEN QUELQU'UN À L'APPAREIL

AUJOURD'HUI NOUS VOUS PRÉSENTONS UN MMORPG AUX DENTS LONGUES ! IL EST RUSSE, SON BUDGET ÉGALE PRESQUE LE P.I.B. DU BANGLADESH ET IL S'APPRÊTE À DÉBARQUER SUR LE PORTAIL DE GPOTATO, VOICI POUR VOUS... ALLODS ONLINE !





L'Astral ressemble fort aux Abysses d'Aion. La couleur en plus.

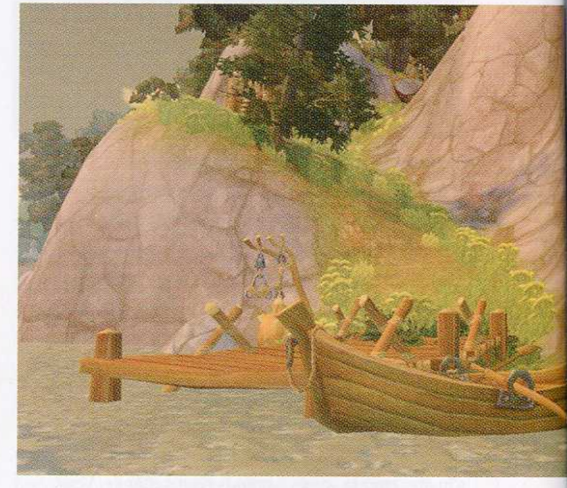
Comme les mauvais élèves à la cantine scolaire, niveau jeu, les Russes sont habituellement servis en dernier (pour tout un tas de raisons). Pourtant, ami lecteur, pendant que vous vous délectez de ce somptueux magazine, l'ex-peuple de Lénine est le seul à jouer à Allods et pour cause : le MMORPG d'Astrum Nival est russe. Pour l'avoir vu tourner, on y trouve un peu partout cette chaleureuse patte soviétique, carrée et totalitaire, qui hante les pages les plus festives de nos bons vieux livres d'Histoire. Sur de larges places faites de briques colorées, on peut apercevoir sous les porches des bâtisses arrondies des portraits de larges personnages staliniens au teint de glace, toisant un avenir sanglant d'un œil candide. Aaaaah ! Blagues sordides mises à part, tout ça est vrai. Allods a des airs de MMO héroic/Sovietic/fantasy, qui le démarquent aussitôt des jeux coréens du genre. Cela dit, pas de Staline aux oreilles pointues à l'horizon. Vous serez heureux d'apprendre (c'est une figure de style, vous n'allez pas bondir de bonheur) que l'univers d'Allods est tiré des jeux de rôle de la série Rage of Mages de 1998. Figurez-vous qu'en Russie, le nom de scène du premier de ces RPG n'était autre que Allods : Sealed Mystery, et qu'il était en prime, le premier rejeton du studio Nival Interactive. Après avoir développé Heroes of Might & Magic V, Nival Interactive donne naissance au studio Astrum Nival en charge du présent MMO. La boucle est bouclée ! Tout ça pour dire qu'en dépit d'une ambiance russe assez prononcée, vous n'avez aucune chance d'incarner un mineur de charbon chétif et sale, la tendance est plutôt aux mages steam punk en robe longue.

ET LE NUMÉRO COMPLÉMENTAIRE...

Vous voulez du factuel et du gros chiffre qui fait sérieux ? Un gros portrait impersonnel ? Vous l'aurez voulu ! Allods en deux mots, c'est 1500 quêtes, 2 factions en guerre, 6 races, 8 archétypes de personnages et 28 classes dont 6 dotées de familiers. Mais Allods, c'est aussi un jeu PvP avec classement hebdomadaire des meilleurs PK (voir lexique), 40 niveaux à gravir, et des points de compétences minutieusement répartis à la main pour faire vivre un certain esprit jeu de rôle. Enfin, Allods, c'est également des navires volants qui voguent entre des boss de raids énormes, et se tapent sur la tronche en plein plan astral pour s'entre-dépouiller. Un MMORPG gratuit qui a tout d'un jeu payant quoi !

À L'ABORDAAAAAGE !

Vous savez ce qu'on dit : le nez rouge ne fait pas le clown, et en fait, outre cette « légère » influence soviétique, le MMORPG de Nival ne va pas révolutionner le genre. Il a néanmoins deux gros atouts à faire jouer à son avantage. Premièrement, il sera gratuit. A priori, il serait même à ce jour le free to play disposant du plus gros budget du marché. Pour autant, les développeurs nous ont garanti que son item shop ne proposerait que des items cosmétiques, ou des potions de confort genre boost d'XP et compagnie. Plutôt positif tout ça, mais façon Aion, l'attrait principal du titre ne se dévoile qu'au niveau 20. À ce stade, vous pourrez vous construire un bateau. Ça vous prendra des semaines, il vous faudra crever plus d'un artisan à la tâche et dépenser une fortune en matériaux, mais vous pourrez vous faire un bateau. Autant le dire tout de suite, tout le monde n'en aura pas. En fait, un navire par guilde suffit, car de toute façon un joueur seul ne peut pas manœuvrer le bestiau. Une fois la grande voile hissée, direction l'Astral, sorte de monde aérien où traînent des monstres de raid hauts de plusieurs kilomètres, et où les guildes peuvent s'aborder les unes les autres pour piller et couler le navire voisin dans la joie et la bonne humeur. Suivant la tendance actuelle donc, Allods a opté pour un contenu haut niveau PvPvE bien massif, avec de vrais bouts de flibusterie à l'intérieur.



Attendez, c'est pas WoW, ça ? Avouez au moins que vous avez pompé les textures.







Ça, c'est un boss de raid. Vous n'êtes même pas aussi grand que ses canines.

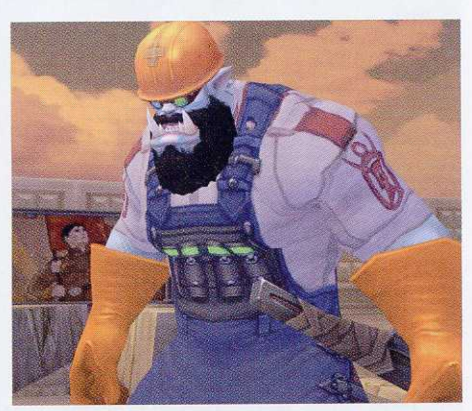


Des mois de boulot pour un vaisseau de guerre pareil !

LE FAMEUX PETIT PLUS

Charmant tout ça, me direz-vous, mais somme toute assez conventionnel. Vrai. Quel est donc le petit plus d'Allods ? À en croire les chargés de communication de Goa, toutes les qualités du jeu pouvaient se résumer à : « 1500 quêtes pour un free to play de 12 millions de dollars, vous v'rendez compte ? C'est éééénoooorrrrrmeeee ! », le tout accompagné de la gestuelle qui va bien. Mouais. Autant dire que l'argument du gros budget, des personnages motion-capturés et tout le pataquès, ça ne prend pas une minute (des toilettes en or ne restent-elles pas des toilettes ?). En revanche, pour avoir joué deux petites heures au jeu en question, son interface World of Warcraftisante est très claire et sa finition impeccable. Mais par-dessus tout, ce sont les premières missions qui m'ont fait fortes impressions. Le tutoriel est déjà une mini-aventure en soi. Les premiers niveaux se basent une sinistre histoire de magicien mégalo qui, du haut de sa tour branlante, fait pleuvoir des démons sur la ville voisine. Ça n'a l'air de rien comme ça, mais on sent que le développeur s'est donné du mal pour soigner les quêtes d'intro, là où nombre de free to play débutent par un banal « Et si tu me tuais des écureuils, mon lapin ? ». Tout ça est évidemment beaucoup trop léger pour avoir une bonne idée du jeu, mais suffisant pour voir que le projet a un très fort potentiel. Du côté de gPotato, l'équipe entière clame qu'il y aura un avant et un après Allods. Je ne sais pas si on peut vraiment dire ça, mais à mon avis, Runes of Magic a du souci à se faire ! Si vous avez une petite amie, dépêchez-vous de la plaquer, le jeu débarque fin 2009.

LUCKY



Calme-toi, Robert ! J'vais baisser mon prix !

LA DURE LOI DU LOOT

Non content de s'être cassé le crâne à concocter des quêtes à la pelle, Astrum Nival compte bien vous obliger à les accomplir ! C'est bien simple, dans Allods, basher du monstre pour monter en niveau semble absolument impossible. Tuer un monstre ne rapporte presque rien. Cela dit, ça tombe bien car le moindre combat semble très long et plutôt difficile. Si dans un World of Warcraft, le skill ne peut jamais compenser la puissance brute d'un personnage (son niveau et son équipement priment toujours sur le talent du joueur lui-même), c'est encore plus vrai ici. Pour peu que vous ayez un niveau de moins que votre adversaire, vous le chatouillerez à peine. Dès les premières heures de jeu, Allods incite à former des groupes d'aventuriers. Si vous aimez la jouer solitaire, vous risquez d'avoir très vite des problèmes.

League of Legends

LA RÉCRÉ EST FINIE (ET LA BÊTA AUSSI)

APRÈS UNE BÊTA RONDEMENT MENÉE, ET FORT D'UNE PETITE COMMUNAUTÉ DÉJÀ TRÈS ACTIVE, LEAGUE OF LEGENDS SE LANCE AUJOURD'HUI DANS LE GRAND BAIN. PRÉPAREZ VOS TUBAS, CAR CE N'EST PAS DIT QUE VOUS ARRIVIEZ À REFAIRE SURFACE !



La nouvelle interface est beaucoup plus carrée. On s'y habitue.

Vous avez été nombreux à m'ajouter à votre Friend List pour faire une petite partie de League of Legends. Preuve que vous êtes – au pire – des gens curieux, ou – au mieux – des gens de bon goût, si vous connaissiez déjà DotA. Parce que vous ne pouvez pas faire croire à votre patron que vous bossez quand vous y jouez (contrairement à nous – nd Death Pote : Que tu crois !), on a décidé de dresser un dernier point sur le jeu, à l'occasion de sa sortie. Quand on aime, on ne compte pas !

1. FREE TO PLAY ET FREE TO PAY ?

La question risque de se poser de plus en plus souvent. Doit-on débourser de vrais deniers pour pouvoir vraiment s'éclater (et éclater les autres) ? Moi, je vous répondrais bien « non... à condition de jouer suffisamment ». Dans League of Legends, la monnaie sonnante et trébuchante sert à acheter des champions, des nouvelles skins ou à booster temporairement ses rentrées d'XP. En somme, rien qui puisse durablement creuser un écart entre ceux qui ont gagné au Loto et les autres. Heureusement. À propos des champions, seuls 10 sont pour le moment gratuits et disponibles. Les autres pourront être débloqués en dépensant des points d'XP. Notez que les matérialistes peuvent se procurer une version Collector du jeu, qui donne notamment accès de base à 20 champions.

2. QUEL POIDS POUR LA COMMUNAUTÉ ?

League of Legends a énormément évolué en l'espace de quelques semaines à peine, via plusieurs mises à jour gargantuesques. Tous les aspects du jeu y sont passés, du balancement des champions au choix des options (possibilité de remapper ses commandes) en passant par les menus (plus clairs maintenant) ou l'interface. Justement, parlons-en, de l'interface, qui arbore depuis peu un tout nouveau visage. Et qui fait débat. Si elle est plus discrète (voir capture ci-dessus), on y perd finalement un peu de ce qui faisait le charme de League of Legends : son côté loufoque et grossier, avec des boutons arrondis et des couleurs criardes.

La communauté aura-t-elle son mot à dire dans cette histoire ? À voir. Rappelons que si DotA a eu un tel succès, c'est aussi parce que les développeurs ont su écouter les joueurs. Un credo que comptent également emprunter Riot Games et GOA (qui s'occupe du jeu en Europe). Les deux entités sont d'ailleurs revenues fissa sur leur décision d'imposer aux Européens de jouer sur la version européenne (et aux Américains, la version américaine), suite au tollé de la communauté. Un signal encourageant.



Gangplank en action, mon champion number ouane.



La Forêt Torturée offre des combats plus techniques qui exigent de bien jouer avec ses partenaires.

3. QUELS CONTENUS POUR LES PROCHAINES SEMAINES ?

Au niveau des champions, ça devrait se calmer un petit peu. Le pool actuel est déjà assez conséquent. On attendait en revanche beaucoup de la seconde carte, qui a vu le jour peu avant la sortie du jeu. La Forêt torturée, c'est son petit nom, est pensée pour du trois contre trois. Une carte assez technique, et ma foi vraiment bien fichue. D'autres joyeusetés sont aussi sur les tablettes des studios californiens : une nouvelle HUD, un très attendu Replay Mode ou encore un Voice Chat intégré. Mais, même sans ça, League of Legends fait honneur à cette nouvelle vague de Free to Play, comme BF Heroes, qui n'ont rien à envier à personne, et surtout pas aux jeux vendus dans le commerce. Alors si vous n'avez pas encore essayé, il est encore temps, mes chers amis ! (même si, comme chantait Ophélie : « Shame on you ») !

SUNDIN



Dawn of War II

Un joli baroud d'honneur

ON S'EN LÈCHE LES BABINES, DAWN OF WAR II SE PARE DERECHEF D'UNE BELLE ET IMPOSANTE MISE À JOUR. AU MENU : UN RÉÉQUILIBRAGE DE TOUTES LES FORCES EN PRÉSENCE ET SURTOUT, UN MODE DE JEU BIEN JOUISSIF !



Les héros disponibles : la Grande Prophétesse Eldar, le Mecano Ork et le Capitaine Space Marines.

Le Baroud d'Honneur. Un titre trompeur pour un mode accrocheur. Trompeur, car ce n'est sûrement pas la dernière tentative de Relic pour prouver que leur RTS est la meilleure production du cru 2009 (plutôt faiblard en passant). En fervents amateurs de la licence Warhammer 40.000, on s'était d'ailleurs posé la question lors de sa sortie en février dernier : Dawn of War II bénéficiera-t-il d'un suivi à sa mesure ? Six mois plus tard, la réponse est oui. Preuve en est avec ce nouveau gros patch du terroir, qu'on a bien entendu pris le soin de tester.


Toutes les 4 vagues : un bon gros boss qui cogne. Attention les genoux !

PLEIN LES MIRETTES

Soyons bien clairs, Le Baroud d'Honneur s'inspire allègrement du célébrissime mode Tower Defense, dans lequel il s'agit de défendre une zone contre des vagues successives d'ennemis de plus en plus puissants. Sans en être la copie conforme, Le Baroud d'Honneur reprend largement le concept à son compte. Il se joue à 3 en coopératif, dans une petite arène de sable grossier, parsemée ici et là de quelques ruines qui serviront de couvert les premières minutes. Le but ? Repousser le plus de « vagues » possibles donc, en sachant que déferlante après déferlante, les assaillants seront plus nombreux et plus solides. Chaque vague est toujours composée des mêmes unités - avec un roulement entre Eldars, Orks, Tyrannides et Space Marines -, ce qui permet, avec l'expérience, de pouvoir anticiper et travailler sa stratégie de défense. Simple, me direz-vous ? Oui. Mais ô combien prenant. Et addictif aussi, grâce à la possibilité de looter et de faire évoluer son héros (trois dispos) partie après partie. Plus vous jouez, plus ce dernier engrange de l'expérience, plus ses caractéristiques physiques et morales augmentent et plus son matos (armes, armures, accessoires) et ses compétences sont puissants. C'est le fameux concept de « récompenses à moyen et long terme » dont le studio canadien nous a tant parlé.


Comme dans le solo ou le multi lambda, il faudra se servir à bon escient de la topographie du terrain et des quelques couverts. Je dirai même qu'il faudra gérer les couverts, en prenant bien garde à ne pas les détruire bêtement trop tôt dans la partie.

Les rixes durent de 20 à 45 minutes (soit 20 vagues repoussées pour les meilleurs, à l'heure où je couche ces lignes sur le papier) et votre copine/patron s'en rendra vite compte : on peut facilement jouer pendant 3 ou 4 heures sans sourciller. Bref, c'est vraiment très booon ! Pour râler un peu (on a un quota à Joystick), on dira qu'il manque un peu de loot, et qu'une, voire deux, carte supplémentaire n'aurait pas été du luxe. Mais bon, c'est juste pour râler un peu. Sachez enfin, concernant cette mise à jour, que toutes les factions ont également fait l'objet de larges rééquilibrages, et que deux nouvelles cartes pour le multi ont fait leur apparition. Des mises à jour comme celles-ci, grassouillettes et gratuites, on en redemande ! Et si je ne vous ai pas donné envie de vous y remettre avec tout ça, je peux plus rien pour vous, pauvres lecteurs blasés !


SUNDIN





Arma 2 vs Operation Flashpoint Dragon Rising

LE CHOIX DES ARMES

SÉPARÉES D'À PEINE QUATRE MOIS, LES SORTIES RÉCENTES D'ARMA 2 DE BOHEMIA ET D'OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING DE CODEMASTERS DIVISENT LES JOUEURS. À PREMIÈRE VUE, LA COMPÉTITION EST FRONTALE, CES DEUX FPS TACTIQUES AYANT L'AMBITION DE RETRANSCRIRE LA RÉALITÉ D'UNE GUERRE MODERNE. L'OCCASION D'UNE DISSECTION AU M16...



Dragon Rising. **Les combats sont plus violents que dans Arma 2 : graphismes, bruitages et cadavres de copains morts... Ambiance.**



Arma 2. **La taille des cartes n'étant pas limitée, les distances d'engagement sont parfois gigantesques.**

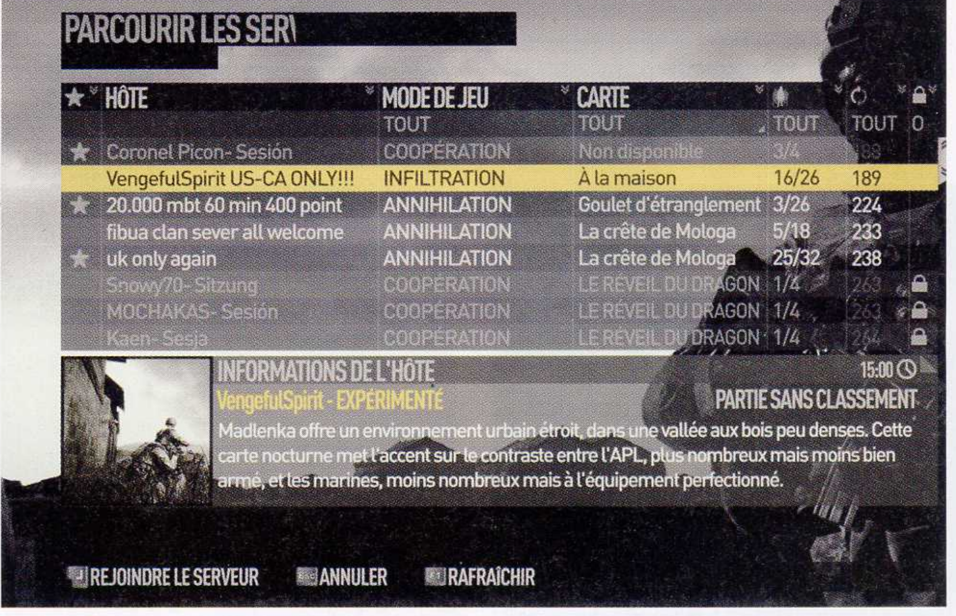
Au premier abord, les deux rivaux potentiels semblent proposer des contenus proches, et même parfois étonnamment identiques. Tout d'abord, la campagne principale, jouable à quatre en ligne. Que ce soit pour Arma 2 ou Dragon Rising, le serveur dédié n'est pas toléré dans ce cas, et c'est l'un des participants qui doit héberger. Si la campagne solo – et donc également multi – de OP Dragon Rising ne semble pas souffrir de bug majeur, il n'en a pas été de même, pendant longtemps, pour celle d'Arma 2 : scripts se déclenchant aléatoirement, crashes divers et variés. Dans ce domaine qui touche la technique comme le plaisir de jeu, le dernier-né de Codemasters remporte la compétition haut la main, même si, à force de patches, la campagne d'Arma2 semble enfin avoir été stabilisée. Au niveau du scénario, Dragon Rising a l'avantage de proposer un environnement stratégique plausible, tandis que son concurrent ouvre un champ de bataille fictif et entonne à nouveau le vieux refrain d'un affrontement « Américains versus forces soviétiques ». À ce niveau, le matériel chinois de OP Dragon Rising propose une relative nouveauté, bien qu'il soit souvent inspiré de modèles soviétiques. Mais la diversité est-elle au rendez-vous ?

AUX ARMES, ET CÆTERA...

En termes de contenu matériel, le jeu de Bohemia exhibe fièrement plus de 70 armes et environ 150 véhicules (différentes versions comprises), là où Operation Flashpoint Dragon Rising n'aligne au total qu'une soixantaine d'armes, et à peu près 50 véhicules pour se concentrer sur l'essentiel. Le nombre est-il forcément gage de qualité ? Arma 2 bénéficie en effet du report de la plupart des véhicules d'Arma premier du nom, avec quelques polygones supplémentaires et surtout un certain nombre d'objets anecdotiques ou moins utiles en temps de guerre : vélos et voitures civiles sont de la partie. En observant de plus près les listings, on se rend également compte de la présence d'avions, C-130 (un gros transporteur), mais également de chasseurs polyvalents russes et américains. Or, avec une superficie de 250 km², il a fallu modifier lourdement leurs caractéristiques (je parle de la vitesse, là !) pour conserver un minimum

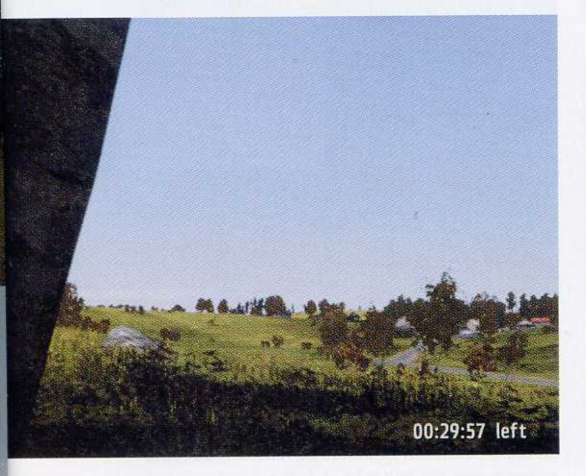


Arma 2. **Carte, boussole, et une soixantaine de joueurs sur le terrain...**



Dragon Rising. **Les serveurs sont nombreux, mais l'hébergement chez des particuliers donne parfois des pings très élevés.**

Arma 2. Un blindé canarde nos positions depuis la colline. Le retrait est une option largement envisageable.





Arma 2. Lance-roquettes et camouflage : une embuscade se prépare... Attention, le petit oiseau va sortir !

de jouabilité. Dans ce domaine, Dragon Rising a vu plus petit, et a préféré se passer d'avions comme d'artillerie. Ceux-ci peuvent être appelés en renfort, mais ne sont pas occupés ou pilotés par les joueurs.

RÉALISE TON JEU EN KIT !

Reste que, dans un cas comme dans l'autre, il est possible de se faire largement plaisir avec l'éditeur de missions. Placer des objets et des déclencheurs est un jeu d'enfant, que ce soit sur Dragon Rising ou Arma 2, et l'on arrive assez vite, par effet de dominos, à des logiques relativement complexes sans véritablement écrire une seule ligne de code. Quant aux plus acharnés, ils seront ravis de savoir que les scripts de Dragon Rising sont basés sur le langage LUA. Une syntaxe fixe et connue que de nombreux programmeurs maîtrisent ; tout le contraire d'Arma 2, qui fait sa propre soupe à partir de bricolages maison. Quelqu'un connaît-il le format SQF ? Non ? Pas vraiment étonnant. L'avantage théorique est donc du côté de Flashpoint, même si, date récente de sortie oblige, la communauté de Bohemia a produit à ce jour un nombre considérable de missions (certaines étant tirées du premier Arma), et que le nombre de mods augmente sans cesse (voir encadré), alors que celle de Dragon Rising n'en est qu'à ses débuts.

RETOUR VERS LE FUTUR

Concernant justement les communautés, l'inquiétude principale des joueurs tient aux interrogations sur le suivi de Codemasters. Alors qu'Arma 2 est l'unique produit de Bohemia (si l'on met de côté VBS2, une variation d'Arma destinée aux armées professionnelles, et Carrier Command, dont le développement est à peine commencé), l'actualité de Codemasters est riche, double casquette éditeur/développeur oblige. Une polyvalence qui pourrait, à la longue, décider de l'abandon d'Operation Flashpoint au profit de titres plus grand public et donc plus rentables. Rassurant, Sion Lenton, producteur de Dragon Rising, a récemment évoqué la sortie prochaine d'un patch et de contenu téléchargeable gratuitement comprenant matériel, missions et modes multijoueurs. Une action nécessaire tant le jeu en réseau manque ici de variété, avec seulement quelques maps géographiquement limitées, et deux modes de jeu. Si la communauté peut suppléer en partie ce vide, elle reste handicapée par l'impossibilité de créer un serveur dédié : les missions éditées doivent ensuite être téléchargées manuellement par tous les joueurs participants, avant que l'un d'entre eux puisse héberger la partie. Une réelle faille que ne connaît pas, a contrario, le jeu de Bohemia qui permet un hébergement spécifique et le téléchargement automatique des missions chez les joueurs qui ne les possèdent pas.

LES JEUX SONT OUVERTS

Dans ce cadre, les prochains mois devraient être décisifs dans la partie qui oppose les deux jeux, et ce même si leur public n'est pas nécessairement le même : en l'état, la bonne qualité de sa campagne et sa jouabilité à quatre font de Dragon Rising un jeu efficace d'une finition impeccable, mais qui a peu de chance de se renouveler ; à l'inverse, le brouillon Arma 2 possède déjà une communauté très active armée d'un SDK complet, et son contenu devient chaque jour plus riche. En somme, tout se résume à une banale question de style de jeu...

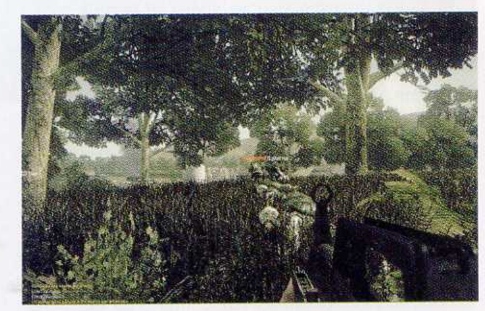
Elgarion



Arma 2. Redoutable contre l'infanterie, ce véhicule russe ne tiendra pas longtemps face à une roquette.



Dragon Rising. Toi, je te tiens ! Seuls deux modes sont actuellement disponibles : du team deathmatch et de l'attaque/défense de position.



Dragon Rising. Les joueurs du camp chinois se préparent à l'assaut. Aucune indication à l'écran : les tirs fratricides sont courants.

LES BONNES ADRESSES

Trouver un clan pour jouer en multi, des joueurs expérimentés pour défricher les éditeurs de missions, ou tout simplement une communauté accueillante, francophone de préférence ? Suivez le guide !

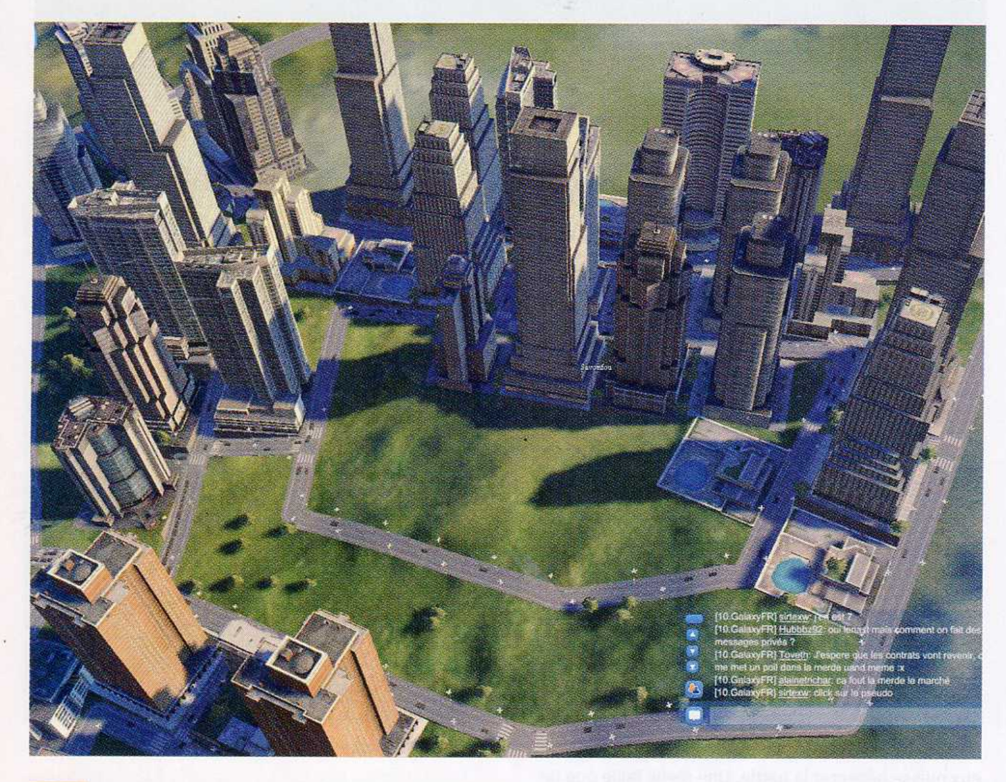
ARMA 2
Le forum officiel : http://forums.bistudio.com/
La communauté francophone : www.arma-fr.net
Rassemblement multijoueur : www.ofcra.org
La bible du mission-maker : http://community.bistudio.com

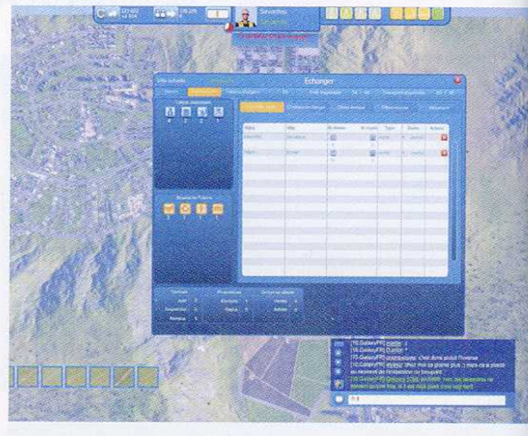
OPERATION FLASHPOINT 2
Le forum officiel : http://community.codemasters.com/forum/forumdisplay.php?f=112
Un site communautaire complet : http://ofphq.com

Cities XL

LENTE RÉHABILITATION

C'EST À LA CADENCE DE PRESQUE UN PATCH PAR JOUR QUE L'ÉQUIPE DE MONTE CRISTO TENTE DE COMBLER LES BRÈCHES TECHNIQUES DE CITIES XL. UN MOIS APRÈS SA SORTIE, SI LE CONTENU ADDITIONNEL SE FAIT ATTENDRE, LE CITY BUILDER COOPÉRATIF FAIT DÉJÀ MEILLEURE FIGURE.





Eh oui, les échanges, maintenant, ça marche !

Cities XL est un jeu ambitieux, et comme beaucoup de jeux ambitieux, il a quelque peu raté sa sortie. Serveurs saturés, service d'échange qui plante à tire-larigot, et contenu de départ un peu pauvre, sont autant de facteurs qui expliquent la note assez moyenne de ce jeu le mois dernier. Cela dit, les efforts consentis par Monte Cristo depuis lors commencent à se faire sentir. Entre le doublement du nombre de serveurs, et les multiples correctifs apportés au mode planète, les échanges sont plus stables, et les vastes crises économiques du week-end de lancement semblent un lointain souvenir. Par ailleurs, les contrats commerciaux ne sautent plus à la première occasion. Lorsque l'un ou l'autre des partenaires ne peut plus honorer ses livraisons, ledit contrat reste en suspens, ce qui laisse donc plus de temps au joueur pour se retourner.

J'VOUS R'FAIS LES BOUGIES ?

Si techniquement il y a du mieux, seuls les Blueprints ont été ajoutés. Pour rappel, les Blueprints sont des plans de constructions dispatchés aléatoirement parmi les abonnés du Mode Planète. Ces plans donnent accès à des constructions au prix et à l'entretien exorbitants, mais qui sont d'excellentes sources de loisirs ou de services. La Statue de la Liberté, par exemple, demande 50 token de bureau et 5 de management pour fonctionner. En contrepartie, elle vous dispensera presque complètement de construire la moindre source de loisirs dans le reste de la ville. Elle représente donc un gain énorme, puisque pour une métropole d'un million d'habitants, cela fait plus de 100 000 crédits d'économie par cycle ! À moins que votre ville ne soit titanesque, il n'est pas possible de fournir de telles quantités de ressources seules. Après, évidemment, les joueurs doivent donc se mettre à plusieurs pour fiancer la construction d'une telle mégastructure. Le but de ces alliances est que chaque contributeur reçoive à son tour les plans du bâtiment afin de lancer sa construction. Avec l'arrivée de ces Blueprints, on voit de véritables réseaux de maires se mettre en place, cela réhausse l'aspect social du jeu, et pour le moment, tout le monde y gagne.

MA 6-T VA CRACKER

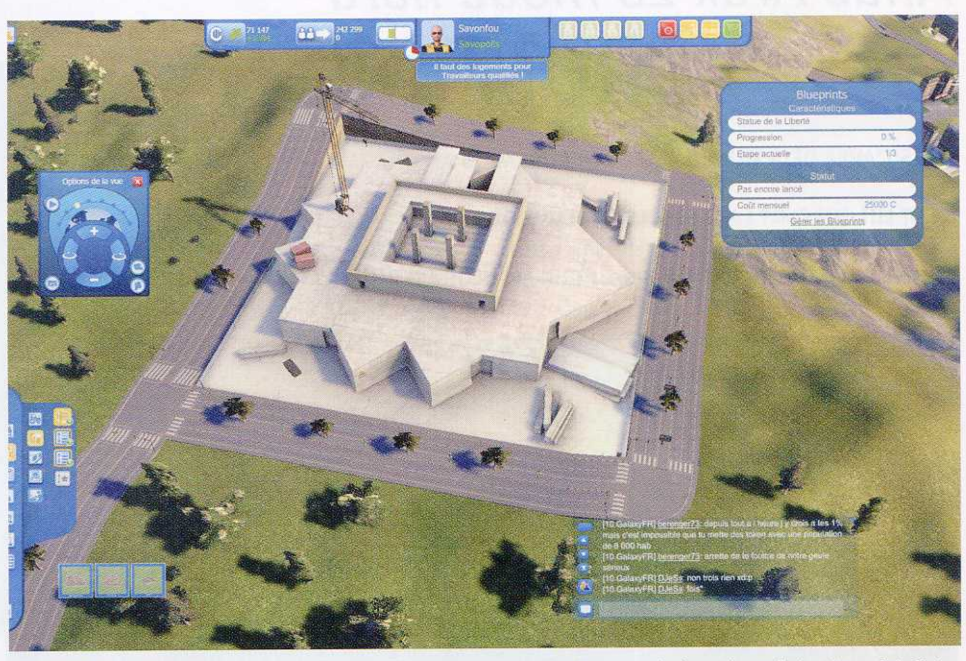
En ce qui concerne les packs d'extension et les gems, on en est encore réduit à faire des conjectures sur ce qu'ils apporteront réellement, mais tant qu'à faire des conjectures, allons-y franchement. Les trois premiers gems disponibles permettront de gérer respectivement une station balnéaire, une station de ski et un aéroport international. Au-delà de l'intérêt que représentent ces simulations dans la simulation, les gems vont-ils s'intégrer correctement dans le jeu déjà existant ? Ils devraient logiquement permettre au joueur de produire du loisir dans le cas de « Sim Berck Sur Mer » et de « Val Claret Tycoon », et des capacités de transport dans celui d' « Aéroport passion ». Le problème est que le dernier à avoir misé sur



Monte Cristo, champion du placement de produit.



En blanc : les terres arables où l'on peut cultiver des produits agroalimentaires.



La construction d'une mégastructure est un travail de très longue haleine, qui s'effectue en plusieurs phases (3 dans le cas de la Statue de la Liberté.)

l'exportation de ressources aussi peu bankables que les loisirs ou les capacités de transport se fait maintenant appeler « Cacahuète », et est réduit à danser devant les touristes du Sacré Cœur en échange de quelques centimes d'euro (à moins que ce ne fût Lucky, tous ces chevelus crados se ressemblent). C'est un fait, les demandes de loisirs et de transports sont plutôt faibles. Le marché virtuel de Cities XL, à l'instar de toutes les bourses d'échange, fonctionne suivant le principe de l'offre et de la demande. Comment est-ce que la demande pour ces ressources, déjà faible, réagira avec l'arrivée des gems ? Probablement mal, et c'est d'ailleurs sûrement pour se laisser le temps de trouver une contre-mesure, que les équipes de Monte Cristo temporisent quelque peu leur sortie.

EN ATTENDANT LA SUITE

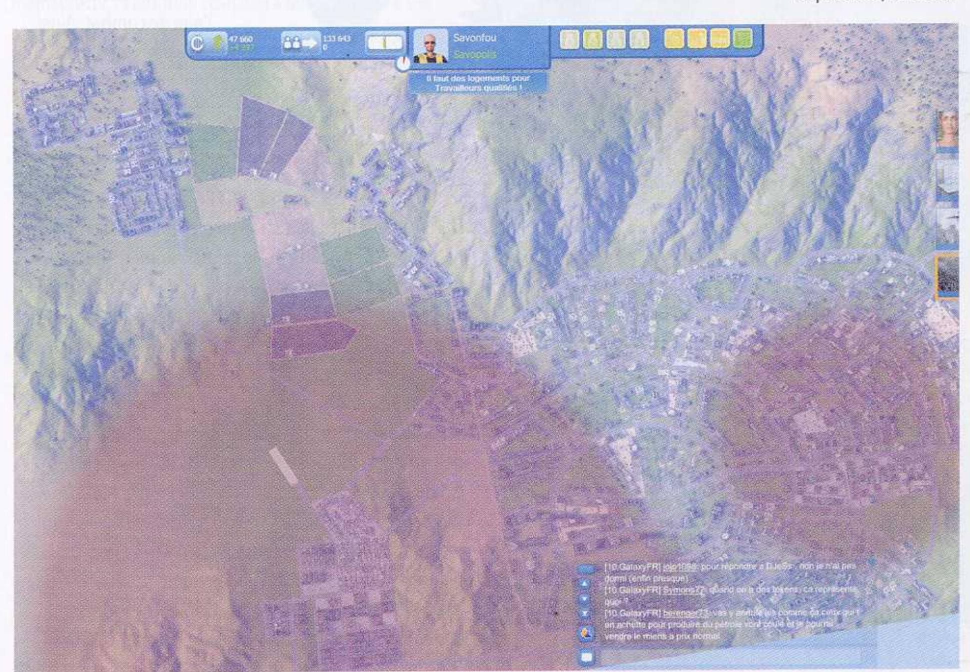
De son côté, la communauté des joueurs a su passer outre le démarrage difficile du jeu, et répond toujours présente sur les serveurs francophones Europa et Pandora. Quelle que soit l'heure de la connexion, il y a toujours du monde pour donner un coup de main et faire du business.

Petit à petit, et même s'il manque encore pas mal de choses pour faire de Cities XL un must, la situation s'améliore. Certes le contenu additionnel du mode planète se fait attendre, mais au moins, désormais la technique suit. Soyons patients, et n'oublions pas que ce jeu revient quand même de très loin.

SAVONFOU



La pollution, ce fléau...



À VENIR

Monte Cristo nous réserve pas mal de choses pour les prochains mois. Tout d'abord, il y a les packs de contenus additionnels, gratuitement mis à disposition des abonnés du Mode Planète. Le premier pack « médiéval » comprendra 13 nouvelles skins de bâtiments, une nouvelle zone de décoration, un nouveau type de route à deux voies, ainsi que trois nouvelles mégastructures : le « Glass Gherkin » de Londres, le Palais Impérial de Tokyo et Alcatraz. Le pack suivant, « Chinatown » aura le même type de contenu, des skins de style asiatique, trois stades en guise de nouvelles mégastructures et une poignée de cartes. Enfin le troisième pack prévu sera le plus important de tous, puisqu'il introduira la possibilité de tracer les transports en commun. Si les dates de sortie du contenu gratuit sont assez vagues, celles des add-on payants le sont tout autant. Pour l'heure, Monte Cristo affirme juste qu'ils veulent sortir le gem Ski juste avant Noël.

Anub'Arak 25 mode hard

Tuez le Roi Traître

VOUS L'AVEZ DÉJÀ VAINCU À AZOL NERUB, MAIS ANUB'ARAK N'EST PAS MORT ! LA PREUVE, C'EST LUI QUI CLÔT LA TERRIBLE ÉPREUVE DU COLISÉE DES CROISÉS. VOICI UNE STRATÉGIE POUR L'ENVOYER AD PATRES À 25, ET EN MODE HARD SIOUPLAIT !



Vous avez réussi à traverser les quatre premières épreuves du Colisée ? Bien ! Vous devez déjà être équipés comme des princes. Cela dit, même planqués dans vos clinquantes armures, vaincre Anub'Arak ne va pas être une sinécure. Bien qu'il soit la reine du bal, le Nérubien n'est pas venu seul : toute sa clique l'a suivi. Ainsi, si tout au long du combat le boss reste relativement statique, vous aurez maille à partir avec de nombreux monstres. Voici un premier aperçu grossier du combat. Dans un premier temps, tout ce beau monde essaiera de vous faire la peau à la loyale. Puis, au bout de 90 secondes, ils vont tenter une attaque souterraine en plongeant dans le sol. Nous vous donnerons le détail plus loin, mais il est impératif que seul le boss arrive à se faire la malle. Quand il est sous terre, une nuée d'ennemis fond sur vous, puis retour à la case départ, Anub'Arak revient sur l'aire de combat. Ainsi, il va continuer à plonger dans le sol et à en sortir jusqu'à ce qu'il tombe à 30 % de sa vie. À ce stade, il ne reste plus qu'à l'achever dans une folle course au DPS.

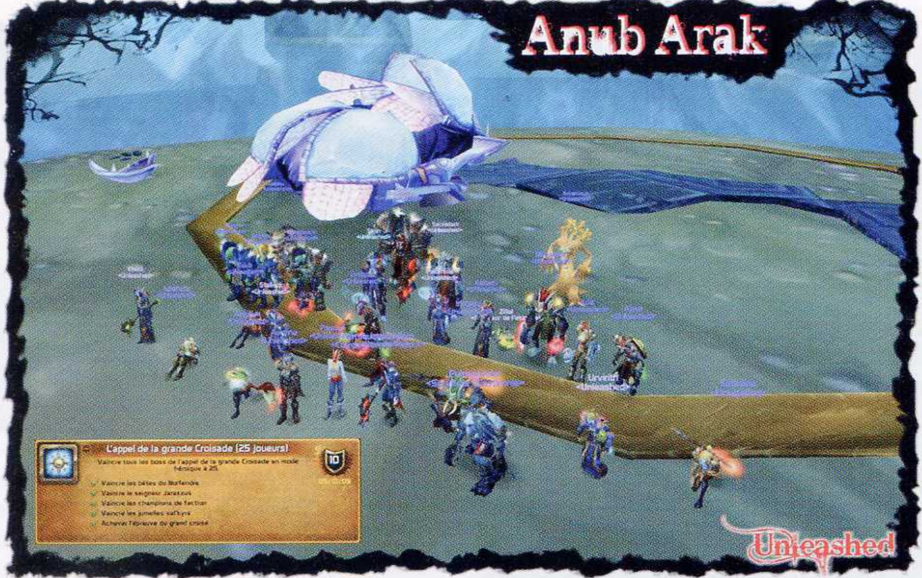




Admirez ici un placement parfait pour la phase 1.

PHASE 1 : ANUB SUR LE SABLE

Dans ce combat, la question du placement est cruciale ! À l'entame des hostilités, le tank chatouille Anub'Arak et va le placer au centre de la pièce, dos à la porte. Tout le raid quant à lui, s'aligne quelques pas derrière le boss. Tout le raid ? Pas vraiment. Vos deux tanks secondaires se tiennent prêts à récupérer les quatre Fouisseurs nérubiens qui vont arriver par l'arrière. Sans attendre, un chevalier de la mort ramène deux des orbes de glace qui flottent dans les airs, et en éclate une sur chaque patte arrière d'Anub'Arak. Une fois brisés, ces orbes forment deux plaques de gel qui empêcheront les Fouisseurs de se faire la malle en phase 2. Chaque tank secondaire amène deux Nérubiens sur chaque plaque. L'objectif est que ces ennemis additionnels soient assez proches du boss



À vous les gros loots kikoolol !

pour que les attaques de zone de votre raid puissent les tuer tout en touchant le boss, mais nous les séparons en deux groupes car plus les Nérubiens sont proches les uns des autres, plus ils cognent fort. Cette phase compte deux vagues de Fouisseurs. La dernière arrive environ vingt secondes avant le début de la phase 2.

PHASE 2 : ANUB SOUS LE SABLE

Lâche comme il est, l'ami Anub plonge sous terre et vous livre en pâture à ses sbires. Groupez tout le raid au centre de la pièce et massacrez les insectes à distance avec une attention toute particulière pour les Scarabées enragés (ils récupèrent leur vie si on ne les tue pas rapidement). Principal souci de cette phase : lorsqu'il est sous terre, Anub'Arak cible au hasard un des membres du raid et le poursuit à travers toute l'arène en faisant jaillir des piques du sol. Le joueur ciblé doit fuir de façon à tenir le boss en échec aussi longtemps que possible. Plus ce petit manège s'éternise, plus les épines seront rapides. Pour le malheureux, la solution consiste à faire une halte sur une zone de gel préalablement explosée en périphérie de l'aire de combat. Cela arrête l'attaque quelques secondes, mais la plaque de glace vole en éclats. Vous n'en avez que six pour tout le combat ! Aussi, il ne faut en aucun cas que le boss détruise les deux plaques disposées au centre de l'arène en phase 1. Cette phase est une pure épreuve de survie. Maintenez tout le monde en vie autant que possible et attendez qu'Anub'Arak refasse surface. Quand la personne poursuivie devient trop difficile à soigner, et qu'elle a déjà usé une plaque de gel, la combinaison Suppression de la douleur + Main de protection devrait permettre de jouer la montre. Si tout se passe bien, personne n'est mort et au bout d'une minute, Anub'Arak revient sur le sable. À moins qu'il ne chute à 30 % de vie, continuez votre lecture en phase 1 !



PHASE 3 : MORT AU TRAÎTRE

À 30 % de sa vie, Anub'Arak n'invoque plus d'ennemis et ne se terre plus dans le sol de l'arène. Nous entrons dans une pure phase de DPS. Si quelques Nérubiens traînent encore dans les parages, vos tanks secondaires les prennent sur eux mais continuent à attaquer le boss. Le moment est parfaitement choisi pour claquer tout ce que vous avez en réserve. Balancer les Héroïsme, utilisez tout le burst que vous avez gardé sous le coude, il faut en finir vite car dans cette dernière phase, la santé de votre raid est des plus fragiles ! Sans vouloir vous mettre la pression amis soigneurs, ici, tout ou presque dépend de vous ! À 30 %, Anub'Arak lance son sort Essaim sangsue. Cette sympathique attaque ponctionne à chaque seconde 20 % des points de vie actuels de chacun des membres de votre raid. Donc, pour ne pas lui faciliter la tâche, il ne faut pas soigner vos combattants outre mesure tout en ne les laissant pas crever. En un mot, gardez tout le monde à mi-vie et bourrinez la bestiole comme des mulets ; quelques Frappes mortelles devraient vous faciliter la tâche. Dernier point : prenez garde aux personnes touchées par Froid pénétrant. Elles perdent 3 500 points de vie toutes les 3 secondes pendant 18 secondes. Si vous les oubliez, elles calanchent très vite. Vous voyez pourquoi votre raid est fragile maintenant ?

LUCKY



COMPOSITION DU RAID

En termes de classes, la composition des raids pour Anub'Arak est assez libre. Toutefois, notez que la technique Éventail des voleurs éviterait bien des sueurs froides à vos soigneurs en phase 1 pour contrer les pas de l'ombre des Fouisseurs. Avec quatre voleurs en mode 25, vous serez les rois du pétrole. La Poigne de mort d'un chevalier de la mort pourrait également vous filer un bon coup de main pour ce qui est de placer les orbes de gel au sol. Enfin, essayez de booster la résistance nature de vos tanks avec des flasques, mais surtout gardez à l'esprit qu'ici la caractéristique majeure d'un offtank reste sa capacité à bloquer et esquiver les coups (101 % et vous serez tranquille).

- **À 25 joueurs : un tank pour le boss, deux pour les Fouisseurs nérubiens et six soigneurs.**
- **À 10 joueurs : un tank pour le boss, un pour les Fouisseurs nérubiens et trois soigneurs.**



Boucherie sans eau

En attendant Toravon

LE CAVEAU D'ARCHAVON EST DEVENU UN REPAIRE DE LOPETTES. MÊME DU HAUT DE LEURS 12 ANS, KEVIN ET BRIAN ARRIVENT À TUER ARCHAVON, EMALON ET KORALON EN JOUANT L'ÉCRAN À L'ENVERS. MAIS ONT-ILS DÉJÀ ESSAYÉ DE LES TUER LES TROIS ENSEMBLE ?



Afin de relever un peu le challenge dans le Caveau d'Archavon, lors du patch 3.2, Blizzard a rajouté un haut fait, dont Tintin aurait été fier, baptisé « Boucherie sans eau ». Pour accomplir ce défi, il vous faut mettre à mort Archavon, Emalon et Koralon en moins d'une minute d'écart entre la mort du premier et celle du dernier. Les techniques pour venir à bout de chacun d'entre eux ne changent pas, mais il va falloir les affronter tous à la fois, et la bataille doit être expéditive ! En effet, cinq minutes après avoir été engagé en combat, Archavon enrage et massacre votre raid. Pour cela, une seule technique : amochez les boss l'un après l'autre, et quand tous sont aux frontières de la mort, portez le coup de grâce. Dernier détail qui rend le haut fait très difficile : si vous tuez l'une de vos cibles, elle ne réapparaîtra pas avant la semaine suivante ! Une erreur est vite arrivée...





ARCHAVON, LE GARDIEN DES PIERRES

À 25, c'est par Archavon que vous ouvrirez le bal ! Mettez-vous en place dans le couloir du boss, et utilisez un chasseur pour l'envoyer vers votre tank. Laissez-le combattre seul pendant quelques secondes, puis lancez Furie Sanguinaire ou Héroïsme pour occasionner un maximum de dégâts à Archavon tant que votre raid est au complet. Comme dans le combat « normal », votre tank secondaire se tient prêt à récupérer le boss dès lors que le premier sera empoigné par le maître des lieux.
À ce stade du combat, aucune mort n'est acceptable. Si un de vos compagnons meurt, recommencez à zéro mais n'utilisez aucun sort de résurrection druide. Vous en aurez sans doute besoin. Dès qu'Archavon arrive à 60 % de ses points de vie, un chasseur part chercher Koralon en plaçant un sort de détournement sur votre troisième tank, qui l'attendra patiemment en haut des marches. N'oubliez pas de lui assigner un soigneur dédié. Pendant que le chasseur revient vers le raid avec Koralon à ses trousses, ne relâchez pas la pression sur Archavon. Il devrait lui rester environ 400 000 points de vie à l'arrivée du second boss.

KORALON, LE VEILLEUR DES FLAMMES

À ce stade, tout le monde va partir taper tonton Koralon, à l'exception des deux tanks qui devront progressivement diminuer la vie d'Archavon pour le tuer quelques secondes tout juste avant qu'il n'enrage.

COMPOSITION À 25

TANKS : Il vous en faut 4, avec idéalement un druide tank/dps pour se charger d'Archavon. Un paladin sur Emalon est préférable pour récupérer les séides plus facilement.

SOIGNEURS : Prévoyez-en au moins 6. Idéalement, un paladin et un prêtre se chargent des tanks d'Archavon, un second paladin, un autre prêtre, un chaman et un druide soutiennent le raid dans la salle d'Emalon.

DPS : Prenez des classes/joueurs qui font des dégâts importants ! Le timing pour tuer les 3 boss est très serré, même avec de l'équipement provenant de l'épreuve du croisé.

Idéalement votre tank numéro 3 récupère Koralon dans le rond central. Maintenant les problèmes commencent, car votre raid va devoir combattre tout en baladant les boss. Offrez-vous quelques secondes de pur DPS statiques sur le Monsieur, puis reculez lentement vers la salle où se trouve Emalon. À partir du moment où vous engagez le combat avec Koralon, faites attention aux flammes qu'il lance à vos pieds. Cette attaque n'a aucune limite de portée, donc, que vous soyez dans la salle d'Archavon ou dans celle d'Emalon, restez vigilant et réactif.



EMALON, LE GUETTEUR D'ORAGE

Votre quatrième et dernier tank s'occupe d'Emalon et de ses 4 Séides de la tempête. Pour les Séides d'ailleurs, n'hésitez pas à lui filer un coup de main avec des tirs de détournement. Le plan change une dernière fois. L'équipe qui se charge d'Archavon revient doucement vers le reste du raid en vue de la mise à mort. Quand Koralon sera bien amoindri, tous vos attaquants passent sur Emalon. Pour lui, pas de quartier, donnez tout et achevez-le sur le champ. Cela dit, prenez garde à sa nova de foudre et pensez à bien tuer les élémentaires dès qu'ils sont atteints par la surcharge. De même, éparpillez dans la salle afin de minimiser au maximum les dégâts de sa chaîne d'éclair. Dans un monde idéal, Archavon et Emalon devraient mourir de concert, suite à quoi, il ne reste au raid qu'à terminer Koralon. Ça a l'air facile, hein ?

ET À 10 ?

À 10, l'ordre d'entame des boss est légèrement différent. Il est conseillé d'attaquer en premier Koralon, de le ramener petit à petit dans le couloir d'Archavon, et de charger ce dernier lorsqu'il reste environ 20 % de points de vie au premier. Vous suivez ? Faites extrêmement attention à la combinaison Piétinement, Empaler et Poings météoritiques qui peuvent facilement tuer un de vos tanks sur un timing malheureux. Descendez chacun des deux boss suffisamment pour que vos tanks soient capables de les terminer seuls, puis foncez sur Emalon. Vous ne serez pas beaucoup à attaquer et très peu à soigner, évitez donc tout dégât superflu (nova, flamme au sol, etc.). Dernier point : vous n'aurez que 4 classes dps, donc tous sont indispensables. Tuez bien les séides lorsqu'ils sont atteints de surcharge et ce, même si le boss est sur le point de mourir. Ne prenez aucun risque.

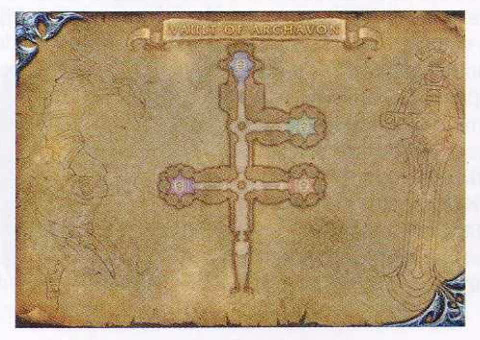
GRAY











COMPOSITION À 10

TANKS : Il vous en faut 3. Deux restent sur le duo Archavon/Koralon pendant que le troisième récupère Emalon et ses séides.

SOIGNEURS : Il vous en faudra 3. Deux sur le duo Archavon/Koralon dont un paladin – obligatoire grâce à son Guide de lumière. Le dernier aura fort à faire dans la salle d'Emalon, il doit être solide.

DPS : Comme à 25. L'idéal est d'avoir 50/50 afin de pouvoir bien se repartir dans la salle, mais vous pourrez vous en sortir même avec 4 corps à corps ou 4 classes à distance.



Radeon HD 5900

Parfois, il ne se passe pas grand-chose en matière de cartes 3D. Et d'autres mois les lancements s'enchainent. Pour sa gamme DirectX 11 AMD a fait fort puisque l'on vous présentait le mois dernier les HD 5850 (miam) et HD 5870, et que l'on vous propose ce mois-ci le test de deux modèles un peu plus abordables, les HD 5750 et HD 5770 que vous pourrez lire en tournant quelques pages. On attendait pour le mois prochain une HD 5870 X2, mais il semblerait qu'AMD ait eu d'autres idées en tête puisque l'on parle désormais de Radeon HD 5900 pour ces futures cartes bi-GPU. Au pluriel puisque deux cartes seraient en chantier, mais il est probable que l'équivalent de la 5850 X2 ne voit jamais vraiment le jour, un peu comme la 4850 X2. En attendant, on frémit un peu à la taille supposée de ces 5900 quand on se rappelle que la 5870 est déjà la plus longue carte du moment. Nous verrons dans le prochain numéro à quoi la chose ressemblera...

La Radeon HD 5870 était déjà imposante, quid de la 5900 ?

Fermi light

Nous vous le disions le mois dernier, la première carte DirectX 11 de Nvidia est prévue au mieux pour la toute fin de l'année ou (plus probablement) en début d'année prochaine. Baptisée Fermi, l'architecture sera cependant déclinée. Les cartes qui viendront remplacer les 9800 GT, les GTS 250 et les GTX 260 sur le milieu de gamme sont, elles, prévues pour le mois de mars. Ce sont les cartes qui iront se frotter aux Radeon HD 5750 et 5770 d'AMD testées dans ce numéro.

Il faut s'accrocher. En tout cas, c'est ce que fait assez bien AMD qui continue à attaquer Intel et Nvidia le couteau entre les dents. Sur le marché de la carte graphique, ils sont très au point et enchaînent sur DirectX 11. Pour les processeurs, pas de révolution avant 2011 (et le « Bulldozer »), mais l'Athlon II X3 435 vient nous rappeler qu'on peut aussi jouer sur PC pour trois fois rien...

C_Wiz



Core i7 960

Nous sommes toujours circonspects vis-à-vis de l'avenir du socket 1366 d'Intel. Pour ceux qui n'auraient pas suivi, le constructeur avait lancé ce socket en fin d'année dernière avec les premiers Core i7 900. Et début septembre, une version plus abordable est arrivée sur un autre socket, le 1156. En pratique, dans les jeux, l'i7 750 et 860 font mieux que l'i7 920, ce qui nous pousse à vous conseiller ces nouveaux venus. Quid des gens qui auraient acheté un 920 lors de sa sortie et qui voudraient mettre à jour ? Pas grand-chose à se mettre sous la dent. Aujourd'hui Intel lance un 960 pour le vieux socket cadencé à 3.2 GHz. Il remplace le 950 à 3.06 GHz, mais son prix ne baisse pas, comptez... 450 euros. Ouch.

Le Core i7 860 reste un meilleur investissement pour les jeux grâce à son mode Turbo...

DirectX 10.1 chez Nvidia

Après quelques délais, les premières puces DirectX 10.1 de Nvidia sont en vente. Il s'agit des G 210 et GT 220, des cartes qui restent des choses d'entrée de gamme. Vendues sous la barre des 60 euros, elles ne font pas beaucoup mieux qu'une 9500 GT ce qui fait que l'on ne vous les déconseillera pas pour jouer. Une version un peu plus rapide est bien prévue au programme là aussi en DirectX 10.1, mais l'on ne sait pas si elle suffira à atteindre les performances de cette bonne vieille 8800 GT toujours vendue sous le nom de 9800 GT pour moins de 100 euros.



JMF 612

Si l'on adore les SSD à Joystick, on vous parle souvent des limitations de ces disques basés sur des puces de mémoire flash. Tous les modèles ne sont pas égaux et les performances varient grandement d'une marque à l'autre. En cause, le contrôleur à l'intérieur du disque. C'est lui qui gère les puces mémoire et essaye de compenser le fait qu'il est assez compliqué d'écrire dessus (par coup de mémoires cache et autres supercheries). Parmi les plus mauvais élèves, il y avait tous les SSD à base de contrôleurs JMicron. Prix défiant toutes concurrences, mais performances qui peuvent partir en vrille, le disque se mettant à « lagger »... et Windows avec. Moche. Le JMF 602 était surtout un contrôleur pour clef USB à la base, légèrement détourné de son usage principal par des gens peu vertueux qui voulaient vendre des SSD à bas prix. Après s'être fait taper dessus un peu plus fort qu'ils n'auraient dû, les gens de JMicron proposent aujourd'hui un JMF612 dont les performances semblent excellentes. On attendra de vérifier à 100% que c'est le cas mais cela pourrait relancer la compétition. Car aujourd'hui, seuls les Vertex d'OCZ, les modèles de Samsung et ceux d'Intel trouvent vraiment grâce à nos yeux. La disponibilité de ces nouveaux disques commence à se faire au Japon (ils ont toujours les meilleurs jouets avant nous...), on devrait voir une déferlante de ces joujoux pour Noël avec un prix sous la barre des 150 euros pour 64 Go.



L'OCZ Vertex est l'un des modèles chaudement recommandés actuellement.





Pour 78 euros...

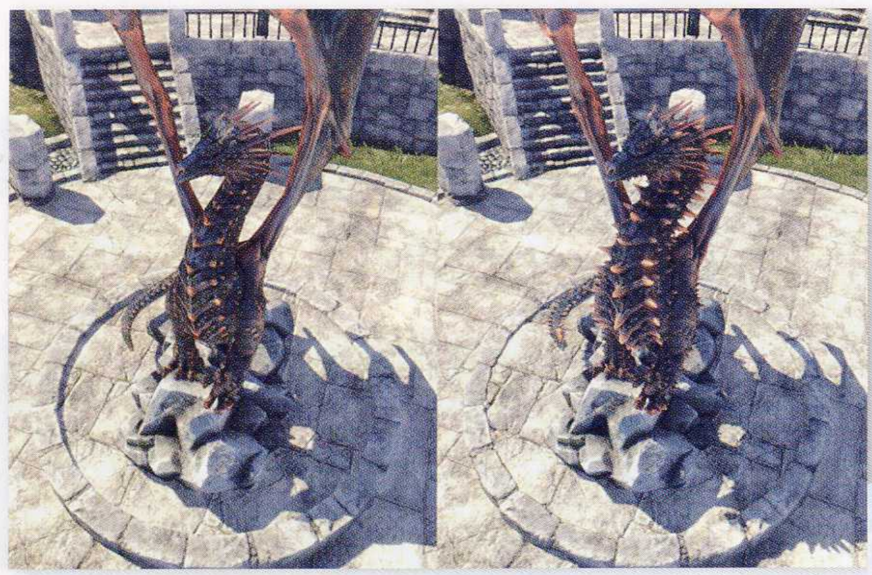
Pour tous ceux qui ne l'auraient pas remarqué, AMD est très légèrement déchaîné ces derniers temps. Il propose aujourd'hui un Athlon II X3 435. Encore un Athlon II de plus ? De base, nous n'étions pas totalement fans de ce processeur qui ne dispose pas de mémoire cache de niveau trois, mais il faut avouer qu'AMD sait rendre les choses agréables. 2.9 GHz, trois cœurs, et un niveau de performances dans les jeux qui s'approche fortement de celui d'un Phenom II X3 720 ou d'un Core 2 Duo E8500, des processeurs vendus 110 et 170 euros. On est obligé de tirer un coup de chapeau à AMD qui propose un rapport qualité prix assez fantastique. Si vous cherchiez à mettre à jour votre machine pour un prix modique, il va être assez dur de résister...

DirectX 11, deuxième



Généralement quand on lance une nouvelle génération de cartes 3D, on fait tout pour ne pas parler de la nouvelle gamme de cartes de l'année suivante. C'est pourtant ce qu'a fait AMD, indiquant que fin 2010, nous aurons droit à leur deuxième génération de produits DirectX 11. Quelque part on est assez content de voir qu'on semble reparti sur un rythme normal pour les lancements de cartes graphiques, mais on se demande quand même si AMD a vraiment envie de vendre ses Radeon HD 5000 en disant cela, surtout qu'ils ont bien insisté sur le fait qu'il s'agira d'une « nouvelle » architecture. Ils ne savent pas tenir leur langue ces gens du marketing, que voulez-vous...





Vu en pratique avec le moteur Unigine sous DirectX 11, on peut observer à droite l'utilisation classique : rajouter plus de détails à un personnage principal. Notez que les ombres changent, c'est bien de la vraie géométrie que l'on crée.

C'est quoi la tessellation ?

COUPER DES CHEVEUX EN QUATRE



Quand on affiche les triangles qui composent la scène (en blanc), on voit vite ce que change la tessellation.

À chaque fois qu'une nouvelle génération de cartes graphiques arrive, on nous promet des jeux encore plus beaux. Sauf que Crysis nous l'avait montré, créer un beau jeu, c'est avant tout faire un jeu qui rame. DirectX 11 tombera-t-il dans les mêmes travers ?

C_Wiz

Je ne sais pas pour vous, mais les promesses ça me lasse. Quand Microsoft avait lancé DirectX 10, on nous avait promis des jeux largement plus jolis pour pas un rond de plus, le tout motivé par des captures d'écran magnifiques de Flight Simulator X. Après coup, Microsoft nous a expliqué qu'il s'agissait d'une « vision d'artiste » de ce que permettait DirectX 10. En clair, c'est surtout Photoshop qui était magique dans l'histoire...

Compote Shaders

La dernière fois nous avions parlé des Compute Shaders, une des nouveautés majeures de DirectX 11 qui permet d'utiliser la puissance de calcul brute de la carte 3D de manière flexible. Résultat ? Les développeurs de jeux s'y intéressent pour faire du « post-processing », rendre les images plus belles après coup. Pour la tessellation, l'ambition est différente : il faut ajouter des détails dans nos images. Le principe de la 3D reste toujours le même, ce que l'on voit est au départ une série de triangles sur lesquels on « plaque » des textures pour faire joli, le tout étant saupoudré de magie (les pixel shaders) pour créer des effets de lumières saisissants. Si vous voulez des détails plus fins (des têtes de personnages qui ne soient pas carrées), il faut ajouter plus de triangles. Ce qui redonne plus de boulot à la carte 3D. Cela empire même quand on considère que tout le monde n'achète pas les cartes 3D que l'on vous conseille. Entre une carte à 30 euros et une à 500 euros, il y a bizarrement des différences de puissance. Pour compenser cela les développeurs créent deux ou trois « niveaux » de géométries dans leur jeu. L'idée de la tessellation est de ne créer que des niveaux de géométries « simples » pour tout le monde. Scandale !



Les techniques d'imitation du bump mapping marchent bien sur le côté droit de la maison (image de gauche), mais beaucoup moins bien sur le côté gauche du mur. Avec la tessellation, on peut créer de vraies briques.

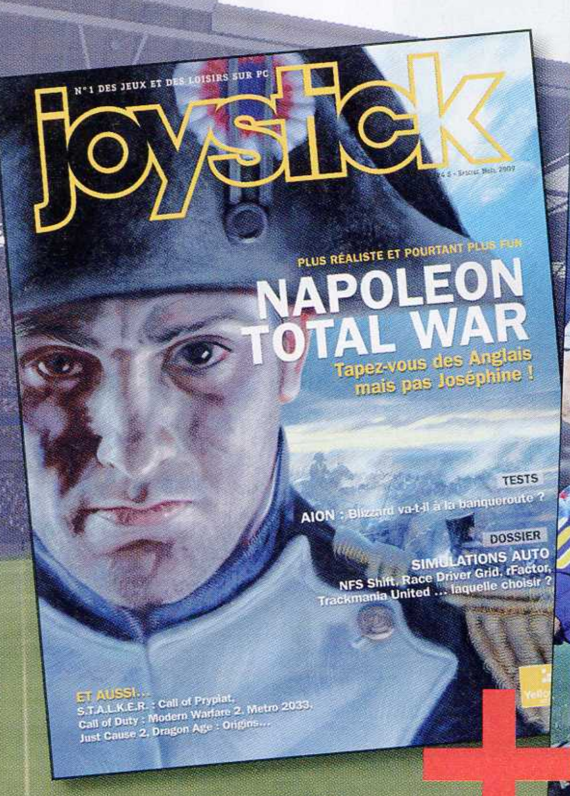
Nivellement par le bas

La magie opère grâce à une unité dite de tessellation, dont le boulot est de subdiviser à la volée la géométrie. Pas au hasard, mais en se basant sur un plan dessiné par les artistes. Les développeurs peuvent ainsi adapter la quantité de géométrie à la volée, en fonction de ce qu'il y a dans la scène (beaucoup trop de personnages ? On réduit pour garder des performances) ou de la puissance de la carte graphique que vous avez. Mieux, la tessellation peut aussi aider dans la création de certains effets où l'on veut créer du relief. Ce que l'on appelle en général le « bump mapping » qui permet de simuler des pierres en relief par exemple. Là, la tessellation permet en prime d'obtenir des performances un peu meilleures que pour les autres techniques utilisées jusqu'ici, notamment quand elle est employée de manière adaptative (la quantité de triangles diminue quand un objet s'éloigne de l'écran). Les outils de DirectX 11 sont donc largement plus intéressants que ceux de la version précédente. Espérons que cette fois-ci, les développeurs s'en serviront vraiment...

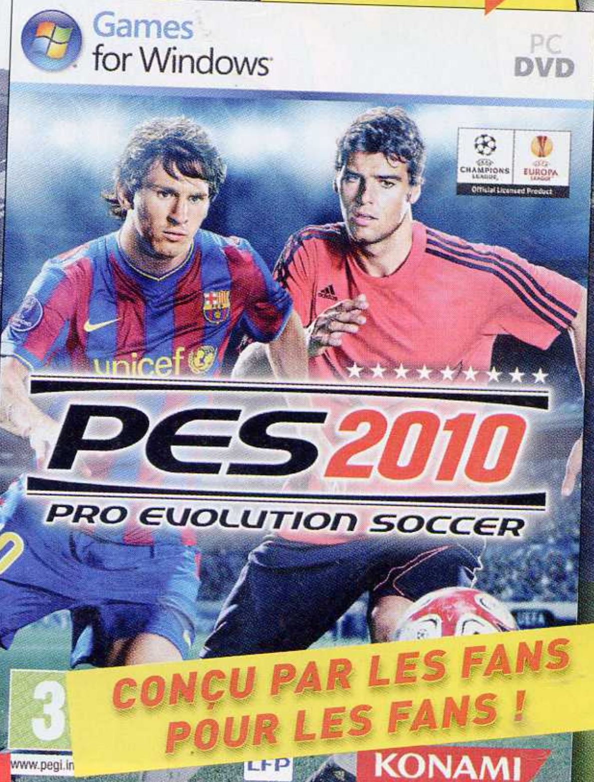
ABONNEZ-VOUS joystick

Joystick (1 an/13 n°)	90,35 €*
+ Le jeu PES 2010® (version PC)	49,99 €**
Total	~~140,34 €~~

79,50€



+



CONÇU PAR LES FANS POUR LES FANS !

***Pro Evolution Soccer 2010** est le 8e épisode de la célèbre série de jeux de football **Konami**.*
Des améliorations essentielles : les graphismes, les animations, l'I.A. et le gameplay !

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P225

❏ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour 1 AN/13 N^OS + le jeu **PES 2010®** (version PC) pour **79,50 €** au lieu de **140,34 €***.

Je joins mon règlement par :
❏ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **YELLOW MEDIA**
❏ CB n° ____
Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ____
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❏ Mme ❏ Mle ❏ Mr Nom(1) : ....
Prénom(1) : ....
Société : ....
Adresse(1) : ....
Code Postal(1) : ____ Ville(1) : ....
Adresse email(1) : ....
Tél fixe : ....
Tél portable : ....
Date de Naissance : ____

Yellow MEDIA

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions(1) :
Quelle console utilisez-vous ? ❏ PS3 ❏ PSP ❏ Xbox 360 ❏ DS ❏ Wii De quel matériel informatique disposez-vous ? ❏ PC ❏ Mac

(1) Champs obligatoires

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/09). **Vous pouvez acquérir le jeu "PES 2010®" au prix de 49,99 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/12/09.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre ❏. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Yellow Media.

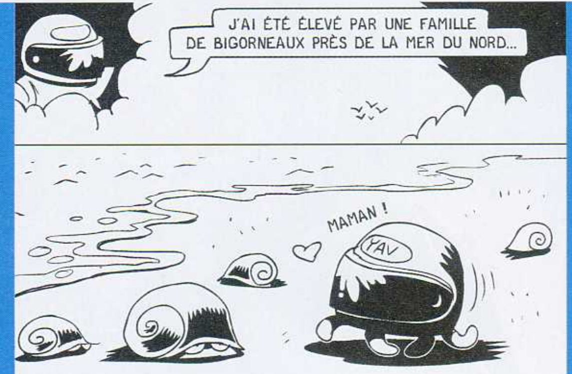


ATI Radeon HD 5750 & HD 5770

DirectX 11 abordable

Non content d'avoir déjà sorti deux cartes 3D haut de gamme compatibles DirectX 11, AMD en lance de nouveau deux autres sous sa marque ATI. Des modèles moins chers qui doivent faire face, non pas aux cartes de Nvidia, mais à une concurrence fratricide...

C_WIZ



En à peine un mois, AMD aura lancé d'un coup quatre cartes graphiques DirectX 11. Après les HD 5850 et HD 5870 que l'on vous présentait le mois dernier, voici des modèles plus abordables. On parle en effet de 120 et 150 euros pour des cartes qui ambitionnent de remplacer ces bonnes vieilles HD 4850 et HD 4870. Une tâche difficile tant celles-ci ont un rapport qualité/prix délirant: on les trouve aujourd'hui aux alentours de 100 et 130 euros.

Une puce light

Derrière les HD 5750 et 5770, il y a une seule et même puce qui reprend assez fortement les caractéristiques de celle qui animait la génération précédente. Dans un milliard de transistors, on retrouve la même quantité d'unités de calculs ou de textures, mais le tout est gravé en 40 nanomètres. Et comme on vous le répète en permanence, un des intérêts de diminuer la taille des puces est de les rendre plus économes en énergie et donc de les faire moins chauffer.

Sur ce plan, c'est assez net quand on les compare à la génération précédente d'AMD, face à leurs grandes sœurs, elles consomment 25 et 50 watts de moins aussi bien au repos qu'en charge. Cela se ressent aussi côté chauffe, les deux cartes perdent carrément 40 degrés au repos (!) et une dizaine de degrés en charge comparées aux 4850 et 4870. Tous ceux qui ont eu des PC qui chauffent trop apprécieront le pas en avant assez saisissant.

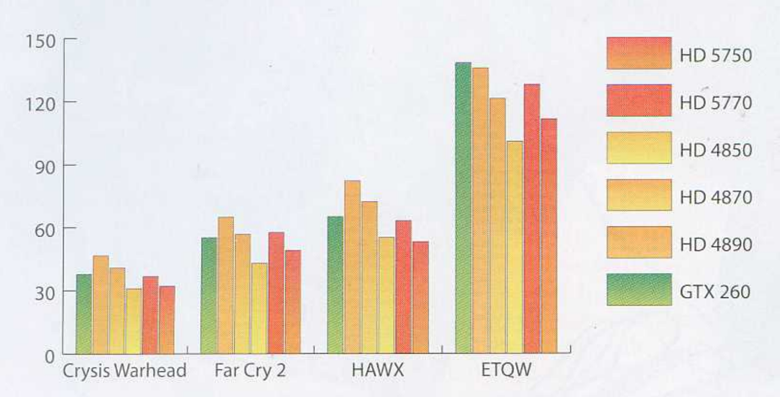
La HD 5770 reprend le même système de refroidissement que ses grandes sœurs, les HD 5800.

Carte de poche

Nos deux nouvelles cartes milieu de gamme ont un autre point commun, elles sont extrêmement compactes. À 22 et 18.5 centimètres de long, elles rentrent littéralement partout. En revanche, le système de refroidissement diffère: pour la 5770, on a droit à peu ou prou la même chose que sur les cartes que nous vous présentions le mois dernier, à savoir une grosse boîte qui contient un ventilateur « aspirant » qui brasse de l'air sur le radiateur du GPU et qui l'expulse à l'arrière du PC. Pour réduire les coûts, la 5750 dispose d'un système de refroidissement beaucoup plus simple, avec un ventilateur traditionnel qui expulse l'air chaud dans le boîtier. En pratique, comme la carte chauffe peu, la différence est assez mince mais attendez-vous dans les semaines à venir à trouver chez chaque marque partenaire d'AMD un système de refroidissement différent. On essayera de faire le point pour vous pour trouver les meilleurs. Notez enfin que sur les deux cartes, un seul connecteur d'alimentation suffit.

Face à face

Du côté de la puissance de calcul, la HD 5750 propose grosso modo ce que proposait la 4850, un peu moins d'unités de calculs mais avec une fréquence à 700 MHz, cela compense et lui donne une puissance de calcul plus élevée. Pour la HD 5770, elle a carrément la puissance de calcul brute d'une HD 4890 (+ 15 % par rapport à la HD 4870). Mais comme vous commencez à le savoir, la puissance de calcul n'est que la moitié de l'histoire dans le monde des cartes 3D.

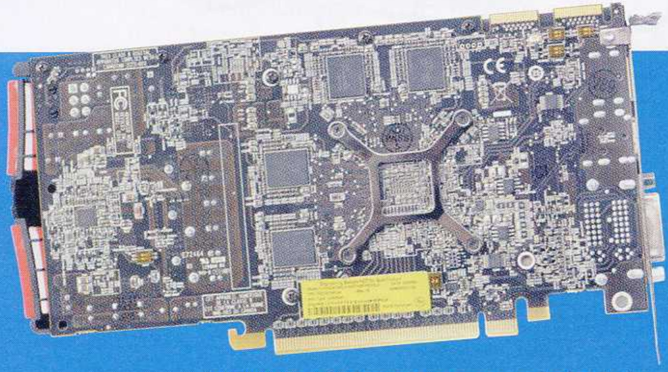


Performances dans les jeux en 1680 par 1050 sans anti-aliasing

L'autre moitié, c'est la mémoire! Ces deux nouvelles cartes utilisent de la GDDR5, rapide et qui consomme peu, en revanche AMD s'est contenté d'un bus mémoire 128 bits. Résultat, si l'on compare nos cartes, on verra que la HD 5750 dispose bel et bien d'un avantage de 10 % sur sa bande passante mémoire face à la HD 4850 (elle utilisait de la GDDR3) mais par contre, la HD 5770 dispose d'une trentaine de pour cent de bande passante mémoire en moins que la HD 4870. C'est un petit peu comme choisir entre une douche tiède avec de la pression et une douche très chaude, mais dont l'eau peine à sortir. Tout est question de compromis...

À partir de ces caractéristiques, on peut noter deux conclusions: la HD 5750 devrait être devant la HD 4850 dans les jeux, et à l'inverse la HD 4770 devrait rester devant la HD 5770. Et vous savez quoi? C'est ce qui se passe en pratique! La vie est bien faite parfois.

Lutte fratricide Le plus gros problème en fait dans cette histoire, c'est surtout la HD 4890, carte qui se retrouve aujourd'hui moins chère que la 5770, et qui est définitivement 20 % devant côté performances. Résultat: on doit faire un choix, avec d'un côté une carte qui ne chauffe pas, qui ne fait pas de bruit, qui consomme peu, qui est compatible DirectX 11... et une autre plus rapide.
L'autre problème est celui de la disponibilité. Toutes les Radeon 5000, y compris ces nouvelles, sont livrées au compte-gouttes toutes les semaines et l'on est loin de pouvoir satisfaire la demande, ce qui fait que certains revendeurs font remonter les prix. Ce qui rend la HD 4890 encore plus attractive... sauf qu'elle est en fin de vie, et n'est parfois plus en stock chez les revendeurs! AMD va devoir faire un petit miracle pour que ses cartes soient disponibles en masse pour les fêtes de fin d'année, époque traditionnelle où l'on aime changer de carte 3D. Pour l'instant, ce n'est pas gagné et si vous êtes en recherche d'une carte graphique dans les semaines à venir, il faudra aller voir vos magasins préférés, en brique ou en ligne, pour trouver votre «précieuse».



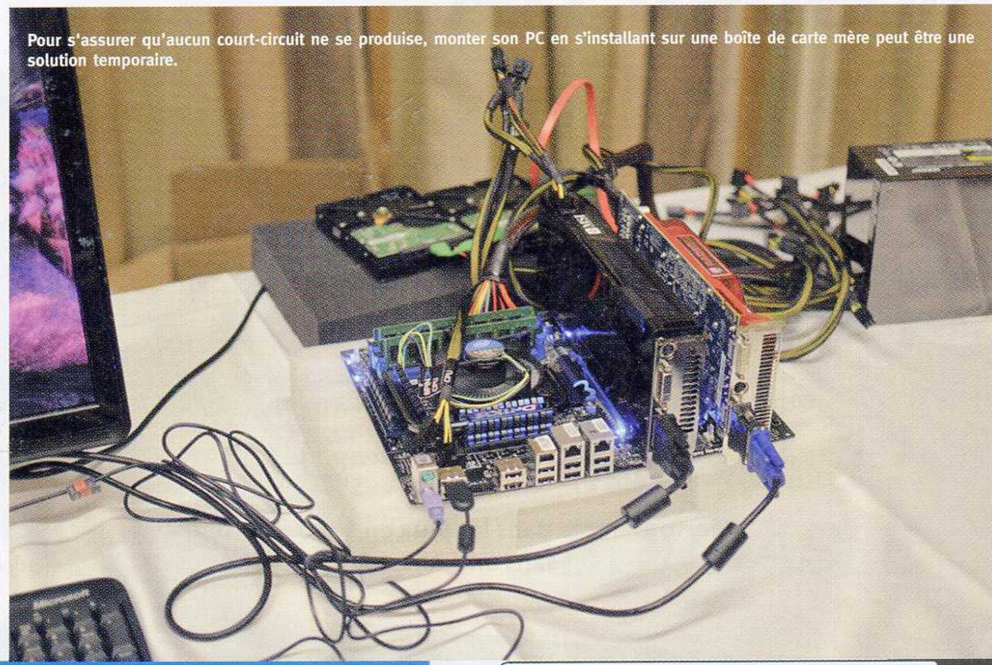
Les puces de mémoire sont en provenance de chez Hynix, on reste à 1.2 GHz (1.150 pour la 5750).

Pour la HD 5750, AMD a conservé 1 Go de mémoire, ce qui est plutôt une très bonne idée.

Et nos moutons? Pour y revenir, en l'état, la HD 5750 – et ses nombreux avantages – est un très bon choix si vous avez un budget serré. Pour la HD 5770, la compétition est un peu trop féroce et ce sera surtout en fonction du prix où vous les trouverez que vous vous déciderez. Si vous êtes bassement pragmatique et que seules les performances vous intéressent, trouver une HD 4890 à 150 euros (par exemple chez Sapphire) reste le meilleur rapport qualité prix du moment. Quand à Nvidia, il va être très urgent qu'ils sortent de nouvelles cartes, la GTX 260 est vendue plus chère que la 4890 et la 5770 est larguée. Vivement 2010 pour le constructeur vert...

Performances dans les jeux en 1680 par 1050 avec anti-aliasing 4x

Monter son PC *En dix étapes*



Pour s'assurer qu'aucun court-circuit ne se produise, monter son PC en s'installant sur une boîte de carte mère peut être une solution temporaire.

Certains arts se perdent. Yavin est le dernier homme au monde à savoir plier une serviette de table en forme de poney, par exemple. À côté de cela, il y a des choses importantes que l'on devrait tous savoir faire. Comme monter un PC, une science qui se simplifie au fil des années.

C_Wiz

LA CROISSANCE AIDANT JE ME SUIS RENDU COMPTE QUE J'AVAIS ÉTÉ ADOPTÉ...
MAMAN, CH'PEUX ALLER AU CONCERT DES TOKYO HOTEL STEUPL ?
YAV
MAMAN ?

Contrairement à l'univers insipide des consoles qui se ressemblent toutes, dans le monde du PC nous savons afficher nos différences ! Personne n'a le même matos, et si cela nous a posé un tas de soucis par le passé, c'est aussi une très bonne chose pour ceux qui savent choisir les bons composants. Mieux, de nos jours le montage de PC n'est pas beaucoup plus compliqué qu'un assemblage de Lego. Sauf que les briques coûtent un tout petit peu plus cher.

Mais pourquoi ?

C'est une bonne question, pourquoi diable vouloir monter sa machine soi-même ? Surtout quand les supermarchés regorgent de PC tout faits, soi-disant taillés pour les joueurs. Je vous donne un indice : les supermarchés regorgent aussi de pizzas surgelées. Et personne ne me dira qu'elles sont meilleures que celles faites main par votre pizzaïolo préféré (si c'est le cas, il faut changer de bouche, ou de pizzeria). Car comme pour une pizza, ce qui joue c'est la qualité des ingrédients. C'est un sujet sur lequel on insiste beaucoup : un bon PC, c'est avant tout un bon choix de composants, c'est pour cela que l'on vous donne tous les mois nos conseils dans le Top Hard pour bien vous guider.
Car si vous regardez les PC « joueurs » vendus par certaines grandes enseignes, parfois vous y trouverez de la carte graphique du siècle dernier, de la mémoire en trop petite quantité, ou classiquement une carte mère qui ne tient pas debout. Parce qu'ils essayent de nous vendre avant tout un prix, plutôt qu'un bon PC de joueur.

Et les assembleurs ?

On s'approche déjà un peu plus de la vraie pizzeria avec le monde des assembleurs, ces gens qui peuvent vous créer de toutes pièces la config de vos rêves. Et comme pour les pizzerias, certains assembleurs sont meilleurs que d'autres. Privilégiez toujours ceux qui sont implantés depuis moult années. Quand on passe l'épreuve du temps c'est que l'on est relativement sérieux.
De là, vous vous demandez peut-être pourquoi l'on ne vous suggère pas d'aller voir votre assembleur, Joystick en main, en lui demandant une configuration 100 % conforme au Top Hard ? Si vous n'avez pas envie de monter votre machine vous-même, que vous avez deux mains gauches ou que vous n'aimez pas risquer des tas d'euros, nous vous encourageons vivement à aller voir un assembleur compétent.
Si vous n'en trouvez pas (vraiment ?), qu'il n'a pas en stock tous les composants que vous souhaitiez, ou si vous avez tout simplement envie de construire votre PC vous-même, nous allons essayer de vous guider calmement. Les cours de Yoga ne sont pas inclus avec votre abonnement de Joystick.

Les prérequis

Parmi les choses requises, il y a le fait d'avoir, tout simplement, tous les composants. Un ventilateur oublié, cela peut très vite arriver. Vive le Top Hard sur ce coup, faites le point et assurez-vous qu'il ne vous manque rien d'essentiel. Le minimum vital pour « booter » un PC étant : alimentation, carte mère,

processeur (et son ventilo), mémoire et carte 3D. On peut se passer de tout le reste, même si un disque dur et un lecteur optique peuvent aider, tout comme le boîtier… Il y a aussi les choses auxquelles on ne pense pas forcément, comme la pâte thermique. Si vous utilisez un radiateur fourni en boîte avec votre processeur, vous n'en aurez pas besoin. Généralement vous en trouverez aussi dans les boîtes des radiateurs Thermalright et Noctua que l'on vous conseille, mais si vous avez opéré une substitution de dernière minute, contrôlez que vous n'en manquerez pas. Vérifiez, enfin, que vous disposez des bons adaptateurs pour votre carte graphique. Par exemple, si elle requiert deux prises d'alimentation 6 broches, assurez-vous que votre alimentation en a deux de disponibles, ou que l'adaptateur nécessaire (pour transformer deux prises 4 broches en 6 broches) est dans le carton de votre carte graphique.

L'électricité statique Rien de plus énervant que de cramer un composant lorsque l'on monte un PC. Cela peut cependant arriver à cause de l'électricité statique, si l'on ne fait pas attention. Les conseils sont simples : allez toucher un radiateur ou un autre appareil électrique qui fasse masse (frigo, gazinière) et qui dispose de parois métalliques. Le bon sens prime : il est prudent d'éviter d'être en chaussettes sur de la moquette en portant un pull en laine. Il existe aussi des bracelets antistatiques que vous trouverez dans tous les magasins de bricolage.

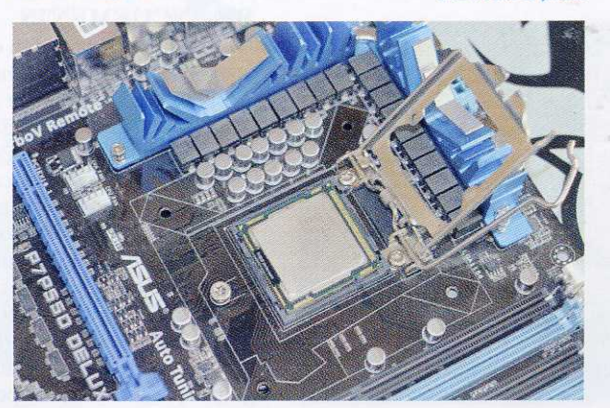
C'est parti !



1 ON VA INSTALLER LE PROCESSEUR SUR LA CARTE MÈRE

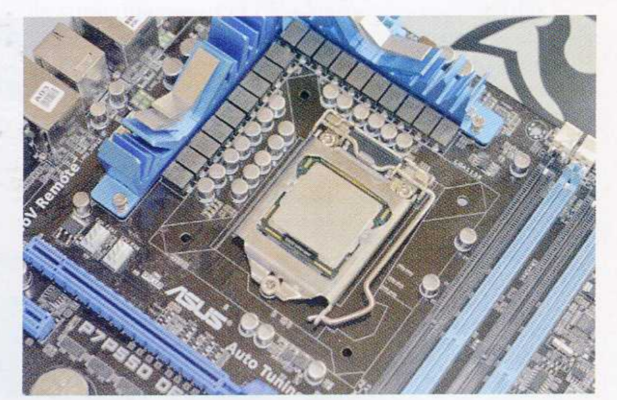
Cela n'est pas particulièrement difficile et n'oubliez jamais que si un truc vous échappe, le manuel de votre carte mère est aussi là pour vous prendre par la main. Posez-la sur sa boîte en carton pour travailler, c'est plus simple. Après avoir retiré le petit couvercle en plastique, vous verrez un petit levier sur le côté. Il suffit de le soulever (en appuyant dessus pour le décoincer chez Intel) pour « ouvrir » le socket. Dans le cas d'un processeur Intel vous allez soulever un bout de métal qui cachait une rangée de petites pattes. Interdiction de mettre les doigts dessus, repérez simplement les deux plots en plastique sur les coins du socket, ce sont les détrompeurs qui sont là pour vous indiquer dans quel sens placer votre puce. Sortez le processeur de sa boîte en l'attrapant par les bords, trouvez les deux ergots et posez-le délicatement en alignant les détrompeurs. Une fois bien en place, il suffit de reposer le couvercle et de rabaisser le levier. Indice : chez AMD, les détrompeurs ont la forme d'un triangle dans un coin.

Étape 1/1



Le processeur vient se poser parfaitement entre les ergots bleus. Les bords doivent être alignés comme sur la photo.

Étape 1/2



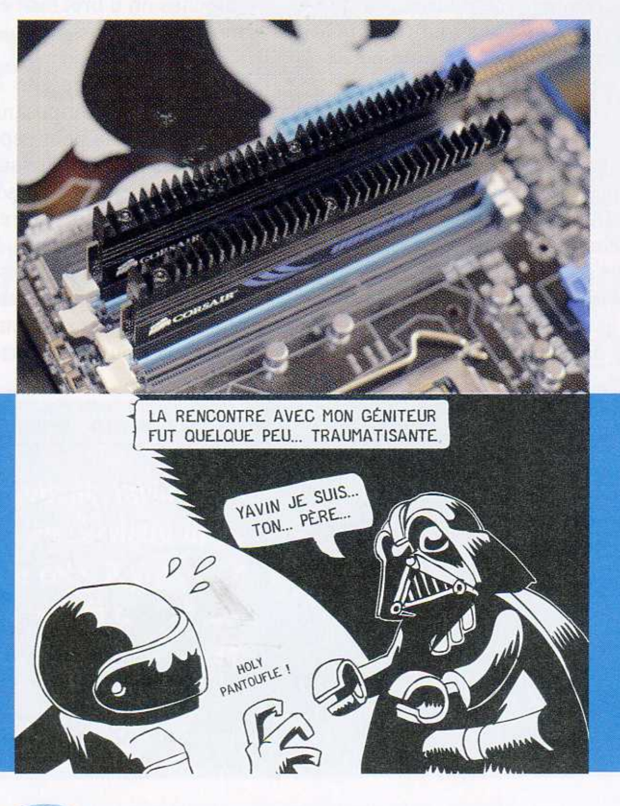
Pour fermer le levier, il est nécessaire d'appliquer un peu de force, c'est normal.

2 INSTALLATION DE LA MÉMOIRE

Là, une seule règle, lire le manuel de sa carte mère pour savoir où placer ses barrettes. Généralement on trouve des slots colorés et des slots noirs sur la plupart des cartes, et l'on branche sa mémoire en premier sur ceux qui sont colorés. Cela change d'une marque à l'autre, il est important de vérifier. Elle ne rentre en tout cas que dans un sens, appuyez juste bien fort.

4 PRÉPARATION DU BOÎTIER

Votre carte mère est au format ATX. Cela indique l'emplacement des vis que l'on va utiliser pour fixer la carte mère dans le boîtier. Il faut placer de petits supports en laiton aux endroits indiqués. Attention à ne placer que ceux qui sont nécessaires, vous pouvez vous repérer facilement en regardant les trous de votre carte mère. Si vous avez un de ces supports en trop, il risque de créer un court-circuit sur votre carte



Étape 2

Sur les cartes mère Intel, deux barrettes mémoire sont généralement décalées d'un slot. Chez AMD les barrettes doivent souvent être côte à côte pour activer le double canal.



Étape 4

Les boîtiers vous guident pour placer au bon endroit les supports de la carte mère. Chez Lian Li on trouve un grand A à côté de chaque emplacement.

Les logiciels pour tester la stabilité

- HWmonitor, vérification des températures : www.cpuid.com
- Prime95, stabilité processeur/mémoire : www.mersenne.org/freesoft/
- 3D Mark Vantage, stabilité carte 3D : www.futuremark.com

3 INSTALLATION DU VENTILATEUR DU PROCESSEUR

Installation du ventilateur du processeur. Si vous avez opté pour le radiateur livré avec votre processeur, c'est simplissime. À l'arrière du radiateur vous trouverez un petit bout de papier qui couvre une sorte de pâte argentée. Il suffit de le retirer avant de fixer votre radiateur. Pour les modèles plus évolués il faudra placer une petite plaque derrière la carte mère. Faites bien attention en la soulevant, attrapez-la toujours par les coins et ne touchez jamais de composants. Pour la pose de la pâte thermique, on vous le montre en image, c'est plus simple. N'oubliez pas de brancher le connecteur du ventilateur (cherchez la prise quatre broches blanche à proximité du processeur).

Étape 3

Voici la quantité de pâte thermique à placer. Avant de fixer le radiateur, « frottez »-le contre le processeur pour bien étaler la pâte qui doit recouvrir complètement le processeur et le radiateur.

et de l'empêcher de démarrer. Une fois l'opération exécutée, vous pouvez placer l'alimentation, le lecteur optique et le disque dur sans brancher de câbles.

5 VISSEZ LA CARTE MÈRE

C'est le moment où il faut faire attention. Vérifiez que vous n'avez pas de vis qui traîne dans le fond du boîtier ou un plot en trop qui viendrait provoquer un court-circuit, c'est souvent à cause de cela que le PC ne démarre pas. Une fois la carte mère vissée, vous pouvez fixer à son tour la carte graphique dans le slot PCI Express le plus en haut (le plus proche du processeur).

6 BRANCHEMENTS

C'est là qu'il ne faut rien oublier. On va d'abord se concentrer sur la carte mère. En plus de la très grosse nappe (24 fils, si vous ne la trouvez pas on connaît un très bon ophtalmo), il faudra brancher un connecteur supplémentaire baptisé P4 ou P8 (4 ou 8 broches). Son nom est marqué sur les câbles de votre alimentation. Attention à ne pas confondre avec le PCI Express 8 broches (qui ne rentre normalement pas de toute façon). C'est à ce moment, aussi, que vous brancherez les ventilateurs du boîtier. Il vous en faut, en gros, un en bas à l'avant du boîtier, et un en haut à l'arrière du boîtier pour assurer un « flux » d'air. Vous n'êtes pas obligés de les brancher tous. Passez ensuite à la carte graphique, là encore impossible de se tromper. Reste à

Étape 6/1

Le connecteur bleu 8 broches (EATX12v en bas à droite) est ici fermé par un petit capuchon noir. Cela indique que vous pouvez vous contenter d'un connecteur P4.



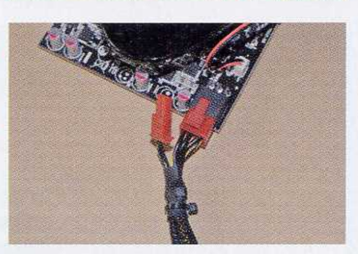
Étape 6/2

Trois ventilateurs en haut du boîtier, c'est bien, mais un ou deux peuvent être suffisants. À vous de juger.



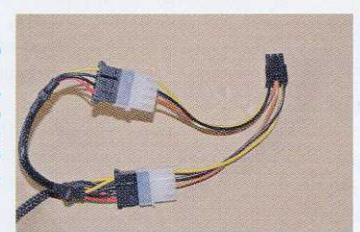
Étape 6/3

Les connecteurs d'alimentation de la carte graphique se dédoublent parfois pour proposer au choix 8 ou 6 broches.



Étape 6/4

Si votre alimentation ne dispose pas d'assez de connecteurs PCI Express, un adaptateur de ce type vous sauvera la vie.



brancher le bouton « power » et « reset » du boîtier vers la carte mère, puis l'écran, et le cordon d'alimentation. On s'occupera des disques durs plus tard. Allumez l'interrupteur derrière l'alimentation, et démarrez. Si vous voyez l'écran s'allumer (laissez quelques secondes), c'est gagné.

7 VOUS POUVEZ MAINTENANT ÉTEINDRE ET DÉBRANCHER LA MACHINE

Branchez les câbles serial ATA des disques et du lecteur de DVD, ainsi que leurs alimentations. C'est l'occasion de faire un peu de rangement, vous pouvez utiliser des colliers de serrage pour que tout reste à sa place. Moins de câbles qui traînent, c'est plus de place pour que l'air circule correctement !

Étape 7

Pour un disque dur, il faut brancher la nappe Serial ATA (à droite, l'autre bout va sur la carte mère) et l'alimentation (à gauche).



8 BRANCHEZ CLAVIER ET SOURIS, PUIS REDÉMARREZ LA MACHINE

Direction le BIOS. Ici vous pourrez configurer quelques petites choses comme :

- Supprimer le lecteur de disquettes.

Étape 8

C'est aussi dans le BIOS que l'on règle la tension de sa mémoire. Si vous avez acheté un modèle « overclocking », profitez-en pour le régler maintenant.

- Régler le contrôleur Serial ATA sur « AHCI » pour Windows 7 (« Emulation IDE » pour XP).
- Choisir l'ordre de boot (lecteur de DVD puis disque dur, si vous avez plusieurs disques durs il faudra choisir l'ordre dans lequel ils démarreront).

Il peut être nécessaire de redémarrer le PC avant de changer l'ordre des périphériques de boot. Placez votre DVD de Windows 7 dans votre machine et suivez les instructions, cela se fait en moins de dix clics.

9 TESTEZ LE COMPORTEMENT DE VOTRE MACHINE

une fois arrivé sous Windows. Nous avons placé en encadré quelques petits utilitaires indispensables comme HWMonitor. Après une heure de 3D Mark sans plantage, votre machine est prête à l'emploi.

Étape 9

Pas plus de 80 degrés conseillés pour le processeur. Pour la carte 3D, cela peut monter à 110 pour les modèles les plus extrêmes. 100 reste une bonne limite. HWmonitor vous ôtera tout doute.



10 JOUEZ !

Et si ça ne démarre pas ? Les cartes mère modernes vous indiquent souvent ce qui ne va pas, soit par le biais d'un affichage, soit en faisant des beeps (il peut être nécessaire de connecter le « speaker » du boîtier pour les entendre sur les cartes les moins chères). Votre manuel vous indiquera à quoi correspondent les beeps, la mémoire est souvent en cause. Essayez avec une seule barrette mémoire et vérifiez que vous avez bien utilisé l'emplacement indiqué dans le manuel, dans le doute essayez les autres (il arrive que certains manuels se trompent...). Débrancher et rebrancher la carte graphique peut être une idée, elle pourrait être mal enfichée. Elle doit être parfaitement enfoncée. Généralement vous verrez tourner le ventilateur de votre processeur et (de plus en plus souvent) des LEDs s'allumer. Si rien de tout cela ne se passe quand vous appuyez sur le bouton, vérifiez vos branchements d'alimentation (l'interrupteur de l'alimentation est-il sur « on » ?) vers la carte mère ainsi que le petit connecteur « POWER SW » qui va du boîtier à la carte. Dans le doute, vous pouvez démarrer la carte mère avec une pince à épiler ou un tournevis (voir notre explication sur la photo) pour vérifier que l'interrupteur de votre boîtier fonctionne. Vous pouvez essayer de sortir la carte mère et vérifier qu'aucun plot en trop ne soit présent. Si rien de tout cela ne vous dépanne, avant de sortir le marteau, allez demander conseil à l'assembleur qui vous a vendu les pièces. S'il est sympa, il ne se moquera pas de vous et vous donnera un coup de main.



top HARD

Les petits gars d'AMD sont déchaînés puisqu'après avoir introduit les Radeon HD 5800, les HD 5700 sont déjà là. DirectX 11 à moins de 120 euros, avec des performances qui font rougir une Radeon HD 4850, on doit avouer que l'on est assez fan...

C_WIZ

Le processeur

Petite nouveauté chez AMD qui a baissé le TDP de son Phenom II X4 965. Pour ceux qui ne parlent pas le chinois, en clair, cela veut dire qu'ils ont corrigé quelques trucs dans leurs usines et que ces nouvelles puces chauffent et consomment moins qu'avant. D'ailleurs on vous en parle dans les news. Cela augmente encore un peu le rapport qualité prix de leurs solutions.

Config 1 : AMD Phenom II X3 720 Black Edition (2,8 GHz/Socket AM3), 110 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E7600 (3,06 GHz/FSB 1066/Socket 775), 115 euros environ.
Config 2 : AMD Phenom II X4 955 (3.2 GHz/Socket AM3) 165 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 170 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Phenom II X4 965 Black Edition (3,4 GHz/Socket AM3) 195 euros TTC environ, ou Intel Core i7 860 (2,8 GHz/Socket 1156), 260 euros TTC environ.

La carte mère

La DDR3 pour tous ou presque, la première configuration Intel garde de la DDR2. C'est surtout parce que les cartes DDR3 coûtent un peu plus cher malheureusement. Une histoire de positionnement bien barbante, alors je vais plutôt vous parler du toupet de Yavin. Oui, il a un toupet sur la tête...

Config 1 : Gigabyte MA770T-UD3P (AMD 770/Socket AM3), environ 90 euros TTC ou DFI Lan Party BI P45-T2RS (Intel P45/Socket 775), environ 100 euros.
Config 2 : Gigabyte GA-MA-790XT UD4P (AMD 790X/Socket AM3), environ 115 euros TTC ou Asus P5Q3 (Intel P45/Socket 775), environ 130 euros.
Config 3 : Asus M4A79T Deluxe (AMD 790 FX/Socket AM3), environ 155 euros TTC ou Asus P7P55D (Intel P55/Socket 1156), environ 155 euros.

La carte vidéo

AMD enchaîne et l'on est amoureux de la HD 5750. Si votre budget est serré, mais que vous voulez quand même vous offrir une carte DirectX 11, c'est un excellent choix. La 5770 est aussi correcte même si on trouve des Radeon HD 4890 pour le même prix. Sachant qu'elles sont 20 % plus performantes, cela peut faire hésiter. D'ailleurs on vous explique tout ça dans notre test.

Config 1 : ATI Radeon HD 5750 512 Mo (PCI Express), environ 120 euros TTC, Nvidia GeForce 8800/9800 GT 512 Mo (PCI Express), environ 100 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 5770 1 Go (PCI Express), environ 150 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 260 896 Mo (PCI Express), environ 170 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 5850 1 Go (PCI Express), environ 250 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 275 896 Mo (PCI Express), environ 200 euros TTC.

L'alimentation

Avec des cartes graphiques qui consomment moins, le besoin d'une grosse alimentation est encore plus compliqué à justifier. À titre d'exemple une HD 5770 consomme 50 watts de moins qu'une HD 4870, aussi bien au repos qu'en charge. Du coup, on reste sur 500 watts grand maximum, en sachant que l'on dépassera rarement les 400 quoi qu'il arrive. Question de marge, c'est tout.

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W) ou BeQuiet Straight Power (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.

Le disque dur/SSD

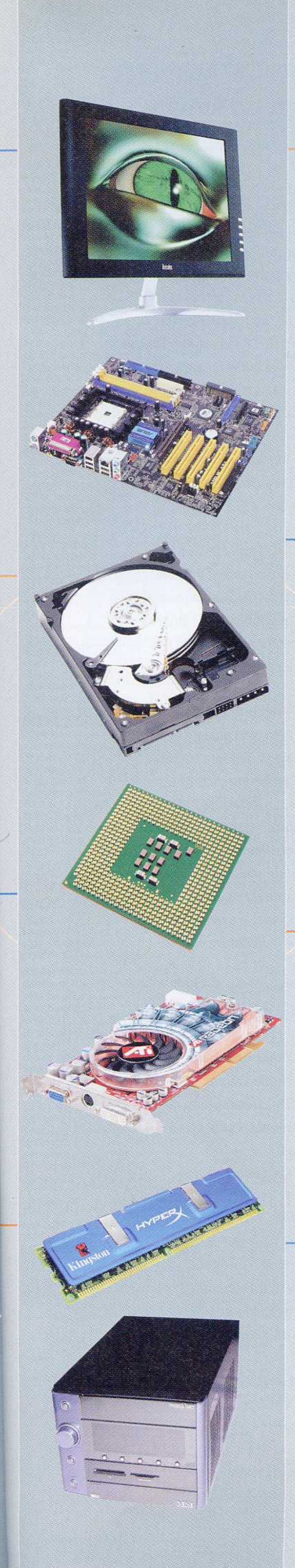
Après les cadres photos numériques, le cadeau techno-tendance des fêtes de fin d'année sera le SSD. Celui d'Intel continue à garder notre préférence même si on ne dira pas de mal des OCZ Vertex, aussi très bons. Ceux qui jouent massivement aux MMO adoreront la réduction des microsaccades qu'ils apportent quand il faut charger des tas de choses à l'écran.

Configs 1 et 2 : Disque dur 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 50 euros TTC.
Config 3 : SSD Intel X-25M 80 Go (34 nm, Serial ATA II, 250 Mo/s lecture, 90 Mo/s écriture), environ 220 euros.

La Ram

4 Go, 4 Go, 4 Go ! De nos jours, cela ne sert pas à grand-chose de faire moins. On impose aussi l'utilisation de Windows 7 en version 64 bits. Ce dernier est d'ailleurs bien meilleur dans la gestion des processeurs quadruples cœurs, et si vous en avez un avec HyperThreading c'est sans comparaison dans les jeux. Wow, un Windows meilleur que le précédent, c'est quasiment historique.

Config Intel 1 : 4 Go de DDR2 PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 50 euros TTC.
Toutes les autres configs : 4 Go de DDR3 PC10600 (2 x 2 Go, 1333 MHz, CAS 9), environ 70 euros TTC.



Le refroidissement

Méfiance pour les processeurs en socket 1156, leur support se fait au cas par cas chez Noctua et Thermalright. Demandez conseil à votre revendeur préféré qui vous indiquera s'il a en stock les adaptateurs nécessaires pour les modèles que l'on vous conseille. Thermalright propose aussi le MUX-120 spécifiquement pour ce socket, et pour un prix plus bas ! Sauf que l'on peine encore à le trouver par chez nous.

Processeurs : Thermalright Ultra-120 Extreme (Socket 775/1366/AM2+), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noctua NF-S12 (120 mm), environ 18 euros TTC ou Noctua NH-U12P (Socket 775/AM3), environ 60 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF1000 (tous modèles ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.







Le moniteur

Les valeurs sûres ne bougent pas beaucoup, on rajoutera dans la liste l'existence du moniteur 3D de Samsung, le 2233 RZ. En pratique on n'a pas été totalement convaincu par son usage en mode 3D à cause de la rémanence, en revanche cumulé à un câble Dual DVI il vous apporte un vrai mode 120 Hz.

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 935BW (5 ms, 16/10e), environ 160 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1916w (5 ms, 16/10e), environ 160 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD Samsung T200 (5 ms, 16/10e), environ 190 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic VA2026w (5 ms, 16/10e), environ 190 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic VX2262wm (5 ms 16/10e), environ 220 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2253BW (5 ms, 16/10e), environ 230 euros TTC.

Le boîtier

Refusez les boîtiers avec alimentation intégrée qui sont ni plus ni moins que de la vente forcée d'une mauvaise alimentation. Préférez toujours les boîtiers séparés, c'est certes un peu plus cher mais l'économie que l'on fait sur le long terme est sans comparaison.

Config 1 : Cooler Master Mystique RC-632S (ATX, livré sans alimentation, 4 baies disque dur), environ 80 euros TTC.
Config 2 : Antec Nine Hundred II (ATX, livré sans alimentation, 9 baies disques dur) environ 100 euros TTC.
Config 3 : Antec P182 (ATX, livré sans alimentation, 6 baies disque dur), environ 130 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Tout reste stable dans le monde merveilleux des lecteurs optiques. Un graveur classique peut se trouver sous la barre des 20 euros en cherchant bien, mais tant qu'à faire, préférez ceux de la joint venture entre Sony et Nec baptisé Optiarc. Pour les gourmands, les combos lecteur Blu-Ray intégrés de LG gardent notre préférence.

Configs 1 et 2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Sony Nec Optiarc AD-7170S (Serial ATA), environ 25 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 16x et Lecteur Blu-Ray LG GGC-H20L (Serial ATA), environ 100 euros TTC.

Lexique

Ensemble de mots que personne ne saisit et dont le sens devient clair grâce à un assemblage de termes qui sont, eux, complètement limpides. Vous comprenez ?

ADD-ON : Extension apportant du nouveau contenu pour un titre.

BOT : Abréviation de « robot » qui indique les personnages au quotient intellectuel à deux chiffres dirigés par l'ordinateur. Voir aussi PNJ.

BROWSER GAME : Jeu jouable directement depuis votre navigateur Internet. Quake Live ou Ogame ne sont que deux exemples d'une liste infinie (en fait elle a une fin, mais pour l'image, je dois vous mentir).

DEATHMATCH : Mode multijoueur chacun pour sa tronche dans lequel il faut abattre tous ses adversaires.

DLC : Downloadable Content ou contenu téléchargeable. Un DLC est généralement une mini-extension, souvent payante, pour un jeu téléchargeable directement sur Internet.

DPS : Dégâts par Seconde. Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle online. Plus votre DPS est élevé, plus les femmes seront à vos pieds et crieront votre nom.

DPI : Dot per Inch ou Point par Pouce. Le DPI est une unité de mesure utilisée pour mesurer la précision et la vitesse d'une souris laser. D'ailleurs, si vous prenez toujours des headshots, ça n'est pas que vous êtes nul. C'est juste que votre DPI est trop faible. Enfin, moi, c'est ce que je dis.

FPS : First Person Shooter. Terme désignant les jeux de tir en vue à la première personne comme Quake ou Half-life.

FRAG : Un frag est un meurtre. Quand un joueur de Quake tue un adversaire, il le « frag ». Le frag étant uniquement un terme employé en FPS, il n'est pas interdit par la loi, contrairement au meurtre.

GAMEPLAY : Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre.

GEEK/GEEKETTE : Personne introvertie qui reste scotchée devant un ordinateur et qui est fan de gadgets inutiles. Pour votre entourage, choisissez plutôt : personne accro aux nouvelles technologies, ça sonne mieux.

GOSU : Acronyme d'origine obscure qui désigne un excellent joueur.

GRIND : Terme particulièrement utilisé dans les jeux de rôle en ligne qui désigne l'action de tuer des monstres à la chaîne ou à faire quête sur quête, dans le but de gagner de l'expérience le plus vite possible.

GROS BILL OU GROSBILL : Joueur de RPG qui cherche à rendre son personnage puissant au détriment de l'aspect roleplay du jeu. « Ce qui compte dans la vie, c'est d'avoir une grosse épée ».

HACK AND SLASH : Genre de jeu dans lequel on incarne un personnage avec peu de matière grise et beaucoup de muscles, prêt à taper sur des monstres durant des heures : Diablo, Titan Quest, Hellgate...

HARDCORE GAMER : Joueur touche-à-tout ou monomaniaque qui dilapide l'essentiel de son temps à jouer ou à s'informer sur ce qui sort. Il est souvent jeune, étudiant ou chômeur, et souffre de mal de dos.

I.A. : Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNJ.

ITEM SHOP : En bon français Boutique d'Objets. Dans un MMO, un Item Shop permet d'acheter du matériel pour son personnage en payant de vrais euros. C'est grâce à ces boutiques que les F2P peuvent rester gratuits.

KICK : To kick signifie littéralement « donner un coup de pied ». Dans une partie multi, « kicker un joueur » signifie l'exclure de ladite partie.

LAG : Temps de latence. Décalage entre les données de votre PC et du serveur de jeu. Si durant une partie online votre perso tire avec un temps de retard sur votre clic, vous subissez un lag.

LOCALISATION : Adaptation d'un jeu à un marché étranger. Localiser un jeu revient en gros à traduire ses textes et à doubler les voix des personnages.

MACRO : Je ne pense pas pouvoir définir ce mot sans parler de variable, de métaprogrammation ou encore de ma grand-mère. Laissez tomber.

MOD : Programme qui modifie l'aspect et/ou le gameplay d'un jeu dont il reprend le moteur. Par exemple, Counter-Strike est un mod pour Half-Life qui change toutes les règles du soft original.

NEWBIE : Abréviation de New Beginner. Désigne un joueur débutant. Souvent utilisé de manière péjorative. Sale noob, va !

PATHFINDING : Capacité d'un PNJ à se diriger efficacement d'un point A à un point B en évitant de se manger un mur ou de se noyer dans la rivière.

PING : Mesure le temps de réponse entre le client et le serveur pour les jeux online. Plus le Ping est élevé, plus vous aurez de lag. Tant que personne ne vous traite de HPB (High Ping Bastard), tout va bien.

PK : Player Killer ou tueur de joueur(s). Dans un RPG en ligne, le PK est cet être fourbe qui se cache derrière un buisson pour assassiner tous les voyageurs esseulés par simple plaisir. Vous les détestez, ils vous le rendent bien.

PNJ : Personnage non Joueur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée.

REJOUABILITÉ : Capacité d'un jeu à pouvoir offrir une expérience différente à chaque nouvelle partie. Moins un jeu est linéaire, plus il est rejouable. Il va sans dire que ce mot n'est absolumineusement pas français, alors ne l'employez pas devant Bernard Pivot.

ROCKET JUMP : Figure technique répandue dans les FPS, qui consiste à tirer une roquette à ses pieds pendant un saut pour propulser son personnage dans les airs.

ROXOR : De base, un roxor est un très bon joueur, mais par déformation, on s'en sert pour tourner les noobs (voir newbie) en dérision : « T 1 roxor toi ». Plus l'intéressé est mauvais, plus vous pouvez rajouter de X. « roxxor ! » ou « roxXxor ! » sont parfaits pour appuyer la faiblesse d'un joueur.

SDK : Software Development Kit. Outils permettant aux développeurs de créer des applications.

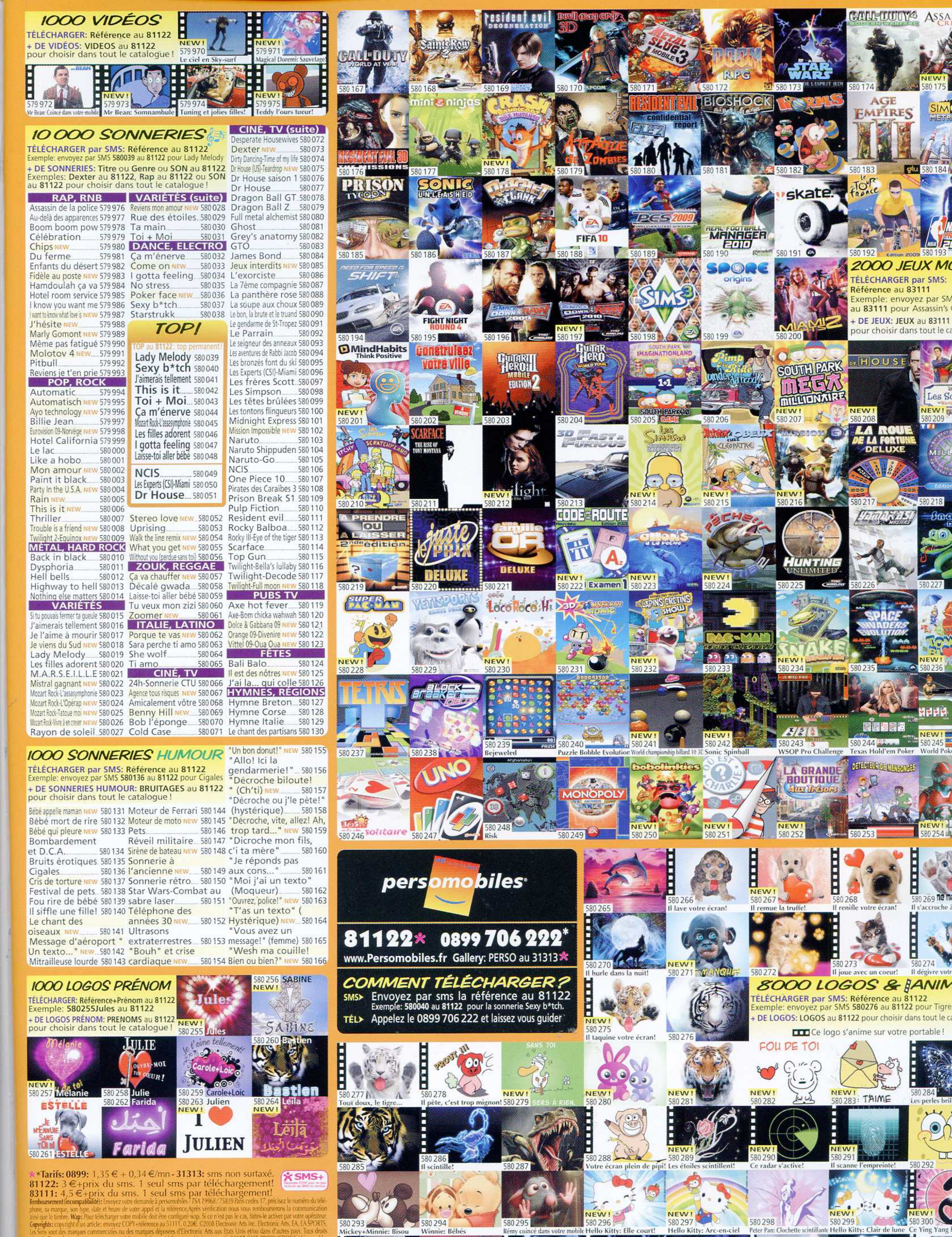
SSD : Solid State Drive. Un SSD est un disque dur fait à partir de mémoire flash (comme les clefs USB). Très rapides, ces produits sont également très chers.

STRAFE : Dans un

STFU : Sigle anglais des plus festifs signifiant Shut The F*ck Up (cet astérisque protège les jeunes yeux du langage fleuri des gamers énervés). Très utilisé dans l'expression « stfu noob » que nous traduirons par un très poli « tais-toi, ignare ».

STR : Stratégie Temps Réel comme StarCraft, Age of Empires ou Command & Conquer.

TROLL : Dans le jargon, un troll est une provocation polémique argumentée ou non, souvent caractérisée par une fantastique mauvaise foi. Allez sur le forum officiel Xbox pour poster « le PC est la meilleure machine de jeu » et voilà, vous tenez un beau troll.



*Tarifs: 0899: 1,35 € + 0,34 €/mn - 31313: sms non surtaxé.
81122: 3 €+prix du sms. 1 seul sms par téléchargement!
83111: 4,5 €+prix du sms. 1 seul sms par téléchargement!

Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger! Pixtel

INFORMATIONS CONSOMMATEUR